COMPILADO DE TALENTOS

COMPILADO DE TALENTOS:

- Manual revisado
- Manual do combate
- Manual do devoto
- Manual do arcano
- Manual do malandro
- Guerras taúricas
- Panetão
- Desvantagens
- Talentos Regionais
- Talentos Épicos

ÍNDICE

CRÉDITOS:

-Telles Magalhães

FORMATAÇÃO:

-Daniel Nunes

TALENTOS DE COMBATE

Todos os talentos descritos a seguir fazem parte da lista de talentos adicionais do guerreiro. Alguns também aparecem entre talentos bônus de outras classes, como o monge, ranger e swashbuckler. No entanto, eles não são exclusivos destas classes — qualquer personagem quecumpraseuspré-requisitospode adquirir estes talentos.

Acerto CríticoAprimorado
Escolha uma arma. Você sabe desferir golpes mortais com a arma escolhida.
Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +8.
Benefício: sua margem de ameaça com a arma escolhida é dobrada. Este efeito não se acumula com qualquer outro que dobre a margem de ameaça, e é sempre o primeiro a ser aplicado.

Acuidade com Arma
Você é especialmente ágil com armas leves, que usam mais agilidade do que força bruta.
Pré-requisito: Des 13.
Benefício: quando usa armas de corpo-a-corpo leves, você pode usar seu modificador de Destreza em vez de Força em joga- das de ataque. Se estiver usando este talento e um escudo, aplique a penalidade de armadura do escudo em jogadas de ataque.

Adaga Sorrateira
Entre um golpe e outro, uma adaga dispara de suas mãos.
Pré-requisitos: Sacar Rápido, Fintar Aprimorado.
Benefício: quando você erra um ataque corpo-a-corpo, pode sacar e arremessar uma adaga contra o mesmo oponente. Este ataque é uma ação livre, mas sofre uma penalidade de –2. Se você acertar este ataque, causa dano adicional de ataque furtivo (se você tiver esta habilidade). Este truque só funciona uma vez por oponente por combate.

Agarrar Aprimorado
Você consegue agarrar melhor seus oponentes.
Pré-requisitos: For 13, Ataque Desarmado Aprimorado.
Benefício: vocêrecebe +4 emjogadas deataqueparaagarrar.

Apanhar Objetos
Você pode apanhar flechas, adagas e outras armas arremessa- das ou disparadascontravocê.
Pré-requisitos: Des 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos.
Benefício: quando usa o talento Desviar Objetos, você pode apanhar a arma ao invés de apenas desviá-la. Armas de arremesso podem ser atiradas de volta ao oponente como uma reação.

Aparar
Vocêpode usar sua arma para bloquear ataques.
Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.
Benefício: uma vez por rodada, você pode tentar aparar um ataque que iria atingi-lo. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que a do oponente, você evita o ataque.
Você só pode usar este talento se estiver usando uma arma afetada pelotalento Acuidadecom Arma.

Aparência Inofensiva
Por algum motivo — ser uma mulher, parecer fraco, ser de tamanho Pequeno... — você não parece perigoso. Isso faz comque seusinimigos hesitemantesdeatacá-lo.
Pré-requisito: Car 13.

Benefício: a primeira criatura inteligente (Int 3 ou mais) que atacar você em um combate deve fazer um teste de Intuição (CD 10 + metade doseunível+ seumodificadorde Carisma). Sefalhar, perderá sua ação. Este talento só funciona uma vez por combate; isto é, independente da criatura falhar ou não no teste, poderá atacar você normalmente nas rodadas seguintes.

Alcance Supremo
Você sabe esticar seu corpo e posicionar-se de forma a cobrir uma grande extensão do campo de batalha.
Pré-requisito: Especialização em Arma.
Benefício: enquanto estiver usando uma arma na qual você tenha Especialização em Arma, aumente seu alcance natural em 1,5m.

Ameaça Concreta
Você não ameaça, você conjura.
Pré-requisitos: Car 13.
Benefício: sempre que você reduzir os PV de um inimigo para 0 ou menos usando uma magia, seus oponentes hesitam. Todos os inimigos que tiverem nível igual ou menor ao oponente que você derrubou sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência até o final do encontro. Apenas criaturas inteligentes (Int 3 ou maior) são

afetadas.

Animal Encurralado

Você é mais perigoso quando está cercado de inimigos.
Pré-requisito: Destreza13.
Benefício: quando você estiver flanqueado, sua margem de ameaça aumenta em 1 por oponente que estiver flanqueando-o. Por exemplo, se estiver usando uma espada longa (margemde ameaça 19-20) e sendo flanqueado por dois oponentes, sua margem de ameaça passa para 17-20. Este benefício se aplica apenas contra oponentes que estão flanqueando-o.

Arma Secundária Grande

Você fortaleceu sua mão secundária para usar uma arma grande.
Pré-requisito: Combater com Duas Armas
Benefício: você pode empunhar duas armas de uma mão com o talento Combater com Duas Armas.
Normal: o talento Combater com Duas Armas só pode ser usado com uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves.

Assustar

Você grita, rosna ou apenas mantém uma postura desconcertante em combate. Seus inimigos tremem.
Pré-requisito: Car 13, treinado em Intimidação.
Benefício: Com uma ação padrão, você pode fazer um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de um oponente a até 9m. Se você for bem-sucedido, o oponente fica desprevinido até o início do próximo turno dele.

Assustar Aprimorado

Você consegue assustar rapidamente
Pré-requisito: Assustar.
Benefício: você pode usar o talento Assustar como uma ação de movimento.

Ataque Atordoante

Você sabe atingir áreas vulneráveis de seus inimigos.
Pré-requisitos: Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado.
Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque desarmado. Se você acertar o ataque, além de sofrer o dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Sabedoria). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.
Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a 1 + seu
modificador de Sabedoria. Criaturas imunes a acertos críticos não podemseratordoadas.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que é escolhido além da primeira, você recebe mais duas utili- zações por dia.

Ataque com Escudo Aprimorado

Vocêsabegolpearcomseu escudosemperder suaproteção.
Pré-requisito: Usar Escudo.
Benefício: quando você ataca com o escudo, mantém seu bô- nus na CA.
Normal: um personagem que ataque com seu escudo perde o bônus que ele fornece à CA até sua próxima rodada.

Ataque Desarmado Aprimorado

Vocêsabelutarsemarmas.
Benefício: seus ataques desarmados causam 1d4 pontos de dano, e podem causar dano letal ou não-letal (à sua escolha).
Normal: sem este talento, ataques desarmados causam 1d3 pontos de dano, e podem causar apenas dano não letal.
Especial: este dano é para criaturas de tamanho Médio. Se você pertence a outra categoria de tamanho, consulte a Tabela 7-4: Dano de Armas por Tamanho para saber seu dano desarmado.

Ataque Duplo

Escolha uma arma. Você consegue atacar com velocidade im- pressionantecomaarmaescolhida.
Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +6.
Benefício: quando faz um ataque com a arma escolhida, você pode fazer um ataque adicional na mesma ação padrão, mas sofre penalidade de –5 em ambas as jogadas de ataque.

Ataque em Movimento

Vocêfazataquesrápidose se movimentacomagilidade.
Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônusbasede ataque
+4.
Benefício: quando estiver atacando corpo-a-corpo, você pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total per- corrida não seja maiorqueseudeslocamento.
Você não pode usar este talento se estiver de armadura pesada. **Normal:** você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Ataque Furtivo Aprimorado

Ladrões sabem acertar onde dói. Membros de irmandades sabem acertar onde mata.
Pré-requisito: ataque furtivo +3d6.

Benefício: os dados de dano adicional que você causa com um ataque furtivo aumentam para d8.
Normal: os dados de dano adicional de um ataque furtivo são d6.

Ataque com Escudo
Você é treinado em atacar com uma arma e um escudo.
Pré-requisito: Usar Escudo.
Benefício: se estiver usando um escudo, você pode fazer um ataque adicional com ele. No entanto, você sofre uma pe-nalidade de –2 em todas as jogadas de ataque e perde o bônus que o escudo fornece à CA até sua próxima rodada.

Ataque Giratório
Você é capaz de atacar todos os oponentes à sua volta em combate corpo-a-corpo.
Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Esquiva, Mo- bilidade, Ataque em Movimento, Especializaçãoem Combate, bônus base de ataque +4.
Benefício: você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente adjacente. Usar este talento é uma ação completa.

Ataque Poderoso
Vocêpode sacrificar a precisão para desferir um golpe destruidor.
Pré-requisito: For 13.
Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas recebe +4 na jogada de dano.

Ataque Poderoso Aprimorado
Seus golpes destruidores são destruidores *mesmo*.
Pré-requisito: Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.
Benefício: como Ataque Poderoso, mas você pode sofrer uma penalidade de –4 no ataque para receber um bônus de+8 no dano (não cumulativo com Ataque Poderoso).

Ataque Preciso
Comlâminasleves, vocêsabegolpearcom precisão mortal.
Pré-requisitos: Des 15, Acuidade com Arma, Especialização em Combate, bônus base de ataque +11.
Benefício: quando usa uma arma afe- tada pelo talento Acuidade com Arma, você causa 1d6 pontos de dano adicional.

Ataque Sagaz
Sua espada é ágil, e também atinge os lugares certos.
Pré-requisitos: Int 13, Acui- dade com Arma, bônus base de ataque+4. **Benefício:** quando usa uma arma afetada pelo talento Acui- dadecom Arma, vocêsomaseu modificador de Inteligência(além do modificador de Força) em jogadas de dano.

Até Acertar
Você não desiste frente a pequenas falhas. Tenta de novoe de novo, até ser bem-sucedido!
Pré-requisito: Foco em Arma.
Benefício: se você errar um ataque usando uma arma na qual possui Foco em Arma, recebe um bônus de+1 em jogadas de ataque, desde que use a mesma arma contra o mesmo opo- nente. Caso erre o segundo ataque, recebe um bônus de +2 no ataque posterior, e assim por diante. O bônus termina quando você acertar um ataque.

Atropelar Aprimorado
Você não tem medo de passar por cima de seus oponentes.
Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.
Benefício: quando você realiza a manobra atropelar, o alvo nãopode escolherevitá-lo. Alémdisso, vocêrecebe +4 emjogadas deataquepara atropelar.

Basta!
Você está farto dos truques e artimanhas de seus oponentes. Vai acabar com esta luta em um único golpe!
Pré-requisitos: Vontade de Ferro, bônus base de ataque +10.
Benefício: uma vez por dia, um golpe seu pode ignorar qualquer camuflagem, imunidade e redução de dano do alvo. Se você errar o ataque, o uso diário não é perdido.

Bote da Víbora
Você corre em direção ao inimigo e golpeia com duas armas num único ataque.
Pré-requisito: Combater com Duas Armas.
Benefício: se você estiver lutando com duas armas, pode fazer um ataque com cada uma no final de uma investida. O ataque sofre a penalidade por atacar com duas armas e o bônus por investida, como normal.

Bloqueio Ambidestro
Vocêé habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.
Pré-requisitos: Des 15, Combatercom Duas Armas.
Benefício: quando estiver usando duas armas ou uma arma dupla, você recebe +1 naclassedearmadura.

Brecha na Guarda
Você sabe se aproveitar das falhas na defesa de seu oponente. Não é covardia — é sobrevivência.
Pré-requisito: tendêncianão Leal.

Benefício: você recebe um bônus de +4 nas jogadas de dano contra oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos.

Briga de Rua

Em combate, você é um gato selvagem, mordendo, arranhando e chutando seus inimigos sem nenhuma ação arcaica de cavalheirismo ou jogo limpo.

Pré-requisito: Ataque Desarmado Aprimorado

Benefício: em combate, você pode fazer uma finta seguida de um chute em uma área sensível ou qualquer outro truque sujo semelhante. Como uma ação completa, faça um teste de finta (veja a perícia Enganação) contra um oponente em combate corpo-a-corpo. Se você for bem-sucedido, como uma ação livre você pode fazer um ataque desarmado que causa dano dobrado.

Quando executa a manobra agarrar, você rasga as orelhas de seu oponente, morde seus dedos ou puxa os cabelos, recebendo +2 de bônus nas jogadas de dano.

Normal: um personagem que faça um ataque adicional com uma arma natural sofre uma penalidade de -4 em seus ataques.

Casca Grossa

Suapeleduraecalejadaresisteaferimentos.

Pré-requisito: Con 13.

Benefício: você soma seu bônusde Constituição na CA. Este bônus não é cumulativo com armaduras.

Chuva de Golpes

Em combate, cada parte de seu corpo é letal.

Pré-requisito: Ataque Desarmado Aprimorado, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: Quando usa o talento Combater com Duas Armas, você recebe um ataque desarmado adi

Combate Montado

Você sabe lutar cavalgando.

Pré-requisito: treinado em Cavalgar.

Benefício: uma vez por rodada, você pode tentar desviar um ataque que iria atingir suamontaria. Façaumteste de Cavalgar. Se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Combater com Duas Armas

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, você pode fazer dois ataques com a mesma ação padrão, um com cada uma. No entanto, você sofre penalidade de –4 em ambas as jogadas de ataque.

Combater Com Duas Armas Aprimorado

Você é muito bem treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, sua penalidade em jogadas de ataque diminui para –2.

Combater Com Duas Armas Maior

Você é um mestre em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Des 19, Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: usando o talento Combater com Duas Armas, você não sofre nenhuma penalidade em jogadas de ataque.

Conhecimento Anatômico

Você sabe onde estão os pontos vitais de uma pessoa. E trata de sempre atingi-los.

Pré-requisitos: treinado em Cura, ataque furtivo +2d6.

Benefício: sempre que você fizer um ataque furtivo com uma arma leve, sua margem de ameaça aumenta em +2, e seu multiplicador de crítico aumenta em +1. Por exemplo, se você fizer um ataque furtivo com uma adaga, terá crítico 17-20/x3.

Conhecimento de Golpes

Os combatentes enfrentam o mundo de frente: com armas e armaduras ou contando apenas com o próprio corpo, encaram o inimigo sem hesitação. Contudo, isso não quer dizer que não tenham truques e artimanhas.

Golpesmarciaissãomanobrasquevocêpodeexecutarem combate,

no lugar de ataques normais, investidas, etc. Cada golpe tem uma mecânica específica, com a ação que consome eos efeitos que gera. Cadagolpe também consome certaquantidade de pontos de energia. Você aprende golpes marciais, e recebe ospontos de energianecessários para usá-los. Vocêpode gastar uma ação completa para tomar fôlego e se concentrar. Fazer isso recupera 3 pontos de energia.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe dois golpes da lista a s e g u i r , e 3 pontos de energia.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe dois golpes e 3 pontos de energia.

- **Anzol**

O “anzol” consiste em colocar um dedo dentro da boca do adversário e puxar a bochecha dele, causando grande dor.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: você só pode usar o anzol se estiver agarrando seu oponente. Faça um teste de manobra oposto. Se você for bem- sucedido, seu oponente sofre –4 nas jogadas de ataque (incluindo testes de manobra) por um minuto.
Especial: Golpe baixo, apenas para personagens de tendência não bondosa.

- **Aparar Ataque Corpo-a-Corpo**

Você usa sua arma para aparar um ataque corpo-a-corpo.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque corpo-a-corpo em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

- **Aparar Ataque à Distância**

Você usa sua arma para aparar um ataque à distância.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque à distância em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

- **Arremesso Desesperado**

Você é capaz de arremessar um machado de duas mãos, ou um florete!
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: qualquer arma de corpo-a-corpo que você esteja usando pode ser usada como uma arma de arremesso, com incremento de distância de 3m, até o fim da rodada.

- **Ataque em Arco**

Vocêfaz um golpe que varre um grande ângulo, atingindo mais de umoponente.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: escolha até três criaturas adjacentes entre si e a você. Faça um ataque e compare o resultado com a CA de cada uma delas. Para cada criatura que você acertar, role o dano normalmente.

- **Ataque Pesado**

Você aproveita o tamanho de sua arma para colocar todo o seu peso sobre o golpe.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, causa dano extra de acordo com seu tamanho —1d4 pontos de dano extras para tamanho Pequeno ou menor; 1d6 para tamanho Médio; 1d8 para tamanho Grande; 2d6 para tamanho Enorme ou maior.

- **Batida Destruidora**

O impacto de seu ataque é tão grande que danifica a armadura de seuoponente.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar e causar dano, e o oponente estiver usando arma- dura, ele sofre uma penalidade de –2 na CA. A penalidade de saparece quando a armadura for consertada. Isto demora umahora e exige um teste de Ofício (metalurgia) contra CD 15.

- **Bloqueio com Escudo**

Você usa o escudo para bloquear um ataque ativamente.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque em você. Faça uma jogada de ataque com o escudo. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

- **Cabeçada**

Em vez de atacar com os punhos, você bate com a cabeça, surpreendendo o adversário.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: faça um ataquedesarmado.
Seu oponente é considerado desprevenidocontra este ataque.

- **Corte com Escudo**

Você ergue o escudo e ataca com sua borda.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com um escudo com um bônus de +2 na jogada de dano e tipo corte.

- **Dedo no Olho**

O nome já diz tudo. Este golpe é tão mal visto que é proibido até mesmo em algumas arenas clandestinas!
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: faça um ataque desarmado. Se você acertar, causa dano normal. Além disso, seu oponente fica cego de um olho (–2 nas jogadas de ataque e CA). Com um segundo golpe desses, o oponente fica cego. Em qualquer caso, a cegueira dura até o fim do combate, ou até o oponente receber uma magia de cura.
Especial: Golpe baixo, apenas para personagens de tendência não bondosa.

- **Degolar**

Vocêmiraopescoçodooponente. Esteéumgolpedifícil, que exige muito esforço — mas que pode acabar com a luta deuma vez só. **Custo:** 3 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com um bônus de +1 na margem de ameaça e um bônus de +1 no multiplicador de crítico. Por exemplo, um ataque com uma espada longa, normalmente 19- 20/x2, torna-se18-20/x3.

- **Estocada no Abdome** Este golpe cruel causa ferimentos letais. **Custo:** 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de perfu- ração. Se você acertar, além do dano normal, causa 1 ponto de dano de Constituição.

- **Estocada Penetrante**

Este golpe direto tem como objetivo atravessar as defesas de seu oponente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma armade perfuração. Se você acertar, ignora até 5 pontosde redução de dano (mesmo que a RD não pos-sa ser ignorada por nenhum tipo de material).

- **Ferir a Perna**

Este golpe mira a perna de seu oponente, reduzindo sua velocidade.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Fortitu- de (CD 10 + metade do seu nível + mod. For) ou terá seu deslocamento reduzido à metade por um minuto.

- **Ferir o Braço**

Este golpe mira o braço de seu oponente, para reduzir sua capacidade de luta.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10

+ metade doseu nível + mod. For) ou sofrerá uma penalidade de–2 nas jo- gadas de ataque por um minuto. O efeito de múltiplos golpesnão é cumulativo.

- **Fôlego Concentrado**

Você para por alguns segundos para recuperar o fôlego e a calma.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: gaste uma ação completa. Você recupera umnível de fadiga (fica fatigado se estava exausto, fica sem fadiga se estava fatigado) ou medo (fica abalado se estava apavorado, fica sem medo se estava abalado) adquirido no combate.

- **Furo no Bucho**

Uma estocada ou tiro na barriga é uma das formas mais cruéis de se dar cabo de um inimigo.

Custo: 3 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de perfuração. Se você acertar, além do dano normal, causa 2 pontos de dano de Força e Destreza.

Especial: Golpe baixo, apenas para personagens de tendência não bondosa.

- **Golpe Baixo**

Você mira as "partes sensíveis" de seu oponente, causando grande dor e impedindo-o de fazer muitas ações. Um golpe muito popular — e nem um pouco honrado...

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque contra um humanoide. Se você acertar e causar dano, o oponente ficará enjoado (só pode rea- lizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) durante 1d3 rodadas.

- **Golpe Duplo**

Você faz um ataque com duas armas ao mesmo tempo.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: para usar este golpe você deve estar lutando com duas armas. Faça uma jogada de ataque com o melhor bônus de ataque e um bônus adicional de +4 (mas ainda sofrendo a penalidade por lutar com duas armas). Se você acertar, causa o dano das duas armas somado.

- **Golpe em V**

Você faz um golpe rápido de cima para baixo, e então um golpe rápido de baixo para cima.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de corte. Se você acertar, o dano da arma aumenta em um dado (por exemplo, uma espada longa causa 2d8 pontos de dano, enquanto que uma espada bastarda causa 2d10).

- **Lacerar**

Você faz um corte largo, causando grande sangramento.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de corte. Se você acertar e causar dano, o oponente fica sangrando. Deve fazer um teste de Constituição contra CD 15 no início de cada turno; se for bem- sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

- **Pancada com Escudo**

Você bate com o escudo no rosto do oponente, deixando-o atordoado por alguns instantes.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com um escudo. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste deFortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For) ou ficaráatordoado por uma rodada.

- **Pancada com Pomo**

Vocêgira a arma ebate com o pomo, usando seu peso para derrubar o oponente.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, causa dano igual ao de uma adaga para seu tama- nho (1d4 para um personagem Médio), e derruba o oponente.

- **Pancada na Cabeça**

Você mira a cabeça de seu oponente. Com sorte, pode nocauteá- lo na mesma hora!
Custo: 3 pontos de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de esmagamento, sofrendo uma penalidade de –8 em sua jogada de ataque. Se acertar, seu oponente deve fazer um teste de Fortitude contraCD 10 + metade do seu nível + mod. For. Em caso de falha,ele desmaia. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes ao efeito deste golpe.

- **Pancada Pesada**

Você bate com força e peso, de forma a empurrar seu inimigo.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, além de causar o dano normal, empurra seu oponente 3m em uma direção à sua escolha.

- **Quebrar Osso**

Você bate com força em um osso de seu oponente, tentando fraturá-lo.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: faça um ataque com uma arma de esmagamento. Se você acertar e causar dano, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For). Se elefalhar, sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque ena CA por um minuto.

- **Ripostar**

Você defende um golpe e, com o mesmo movimento, ataca o oponente.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque corpo-a-corpo em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque e pode fazer um ataque contra o oponente como uma ação livre.

- **Sobrepujar**

Você dá um golpe rápido com o escudo, e então coloca seu peso sobre ele, para derrubar seu oponente.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque com um escudo. Se acertar, causa dano normal e faz outro ataque. Se acertar o segundo ataque, derruba o oponente no chão.

- **Soco Cruzado**

Este soco em curva mira o lado do rosto do adversário, sendo muito potente.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque desarmado com um bônus de +2 na jogada de dano.

- **Soco Direto**

Você projeta o braço num soco rápido e reto.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça um ataque desarmado com um bônus de +2 na jogada de ataque.

- **Tudo ou Nada**

Vocêdátudodesiemumataqueparadestruirseuoponente.
Custo: 3 pontos de energia.
Efeito: faça uma investida com um bônus de +4 em ata- que e dano. Após o ataque, você fica fatigado.

- **Voadora**

Você corre, pula e chuta seu adversário, colocando todo o seu peso no impacto. Um golpe arriscado, mas poderoso.
Custo: 1 ponto de energia.
Efeito: faça uma investida com um ataque desarmado. Se você acertar, seu ataque causa dano dobrado. Se errar, você cai no chão.

- **Voadora Dupla**

Você corre, pula e chuta seu adversário com os dois pés, colocando todo o seu peso no impacto. Um golpe dramáticoe poderoso.
Custo: 2 pontos de energia.
Efeito: faça uma investida com um ataque desarmado. Se você acertar, seu ataque causa dano dobrado e tanto você quanto seu oponente caem no chão. Se errar, você cai

no chão.

Conhecimento de Posturas

Você treinou diversas posições de luta, e pode trocar entre elas conforme a situação exige.

Posturas representam posições específicas do corpo, usadas em combate. Cada uma potencializa um aspecto da capacidade de batalha do personagem. Assim, há posturas ofensivas, posturas rápidas, posturas que melhoram o alcance, etc. Ao contrário de golpes, posturas não são "ativadas"; você simplesmente declara qual está utilizando (ou se não está utilizando postura nenhuma) e recebe seus benefícios. Entretanto, você só pode usar uma postura por vez. Você pode trocar de postura uma vez por rodada como uma ação livre.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe duas posturas da lista a partir da página 40. **Especial:** você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe duas posturas.

- **Abraço da Montanha**

Utilizada por bárbaros das Montanhas Sanguinárias, esta postura envolve lutar com os braços bem abertos. Ajuda a atin-gir os inimigos, mas expõe o lutador a ataques.

Efeito: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ata-que, mas sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura.

- **Aposta de Hyninn**

Esta postura descarta quase totalmente o equilíbrio — o lutador fica sobre um pé só, fazendo micagens e movimentan- do-se para distrair os oponentes.

Efeito: você recebe +3 na CA. Porém, quando for atingi-do por um ataque à distância ou corpo-a-corpo, cai no chão e não pode usar nenhuma postura por duas rodadas.

- **Base Heroica**

Ensinada pelo Protetorado do Reino, esta postura coloca o lutador em evidência no campo de batalha, chamando a atenção dos inimigos e distraindo-os de seus aliados. É chamativa, mas põe o personagem em posição para realizar grandesfeitos.

Efeito: no início da sua rodada, role 1d4. Com um resul-tado 4, você recupera 1 ponto heroico. Esta postura só pode ser usada um número de rodadas por dia igual ao seu nível.

- **Base do Guarda**

Postura treinada por guardas de grandes cidades, como Valkariae Vectora(guardasdealdeiasevilasnormalmentenão têm acesso a este tipo de treinamento). Valoriza a defesa.

Efeito:vocêrecebeumbônusde+1naclassedearmadura.

- **Base Selvagem**

Existem inúmeras variações desta postura. Todas imitam alguma fera. O lutador fica curvado, simulando os movimen-tos da criatura e canalizando sua ferocidade.

Efeito: sempre que você atacar com armas naturais (garras, presas, chifres, cauda...) contra um oponente que tenha lhe causado dano na rodada anterior, você recebe +2 nas jogadas de dano.

- **Base do Soldado**

Postura ensinada no Exército do Reinado. Envolve man-ter a perna da frente flexionada, o que permite ataques rápidos.Apesar de eficaz, é uma postura simples, menosprezada por guerreiros veteranos.

Efeito: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

- **Equilíbrio de Khalmyr**

Você mantém seu corpo ereto, com as pernas paralelas e os braços frente ao peito. Esta postura fornece grande controle sobre movimentos, mas impede ataques ousados.

Efeito: uma vez por rodada, você pode "escolher 10" numa jogada de ataque. Você deve usar este efeito antes de fazer a rolagem.

- **Espírito tenaz**

Esta postura envolve popuar membros feridos(por exemplo, se uma perna está machucada, você coloca o peso do corpo sobre a outra) e fazer movimentos controlados para recuperar o fôlego.

Efeito: você recebe cura acelerada igual ao seu bônus de Constituição(mínimo 1). Esta postura só pode ser usada por um número de rodadas igual ao seu nível.

- **Gambito de Tauron**

Esta postura, desenvolvida pelos pugilistas de Tapista, envolve pequenos saltos e movimento constante, no qual o lutador não caminha, mas desliza. Pode dar chance de realizar golpes inesperados.

Efeito: no início de sua rodada, role 1d4. Com um resultado 4, você recupera 2 pontos de energia.

- Guarda de Ferro

Esta postura fecha todas as saídas do adversário, impedindo-o de atacar outras pessoas.

Efeito: qualquer oponente adjacente a você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque contra seus aliados(mas não contra você).

- **Hálito Gélido**

Treinada apenas nas Montanhas Uivantes, esta postura envolve uma série de respirações e movimentos que invocam o frio da deusa menor Beluhga.

Efeito: seus ataques corpo-a-corpo causam +1 pontos de dano frio(ou +1d6 contra criaturas vulneravéis ao frio).

- **Músculos de Pedra**

Esta postura envolve contrair os músculos para absorver o impacto de ataques.

Efeito: Você recebe redução de dano 1.

- **Passo do Touro**

Desenvolvida pelas legiões do Império de Tauron, esta postura valoriza passos lentos mas resolutos, que aos poucos vão dominando o espaço do inimigo.

Efeito: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e classe de armadura, mas diminui seu deslocamento em 3m.

- **Pata do Leopardo**

Desenvolvida por soldados de elite de Yuden, esta postura envolve lutar com o corpo flexionado, sempre pronto para o bote.Contudo, o foco no ataque prejudica movimentos defensivos.

Efeito: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, mas sofre uma penalidade de –2 nos testes de resistência.

- **Pirueta de Nimb**

Caracterizada por não ter uma base fixa, a pirueta de Nimb envolve balançar o corpo de maneira frenética e imprevisível. Com um giro inesperado, mesmo um movimento descoordenado pode virar um ataque letal! Ou não. Infelizmente, é muito difícil que um adversário caia duas vezes neste truque.

Efeito: você pode rolar uma jogada de ataque recém realizada. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você só pode usar o benefício desta postura uma vez por combate contra cada oponente.

- **Placidez de Marah**

Desenvolvida por devotos da Deusa da Paz, esta postura envolve exercícios respiratórios e concentração. Enquanto o lutador se mantiver conectado com os dogmas de Marah, sua mente é fortalecida.

Efeito: nas rodadas em que não realizar nenhum ataque, você recebe um bônus de +4 em testes de Vontade.

- **Rancor de Keenn**

Tanto uma base física quanto um condicionamento mental durante a luta, esta postura canaliza a frustração do personagem em ímpeto matador.

Efeito: sempre que você errar dois ou mais ataques em sequência,
recupera 1 ponto de energia por ataque errado. Por exemplo, ao errar o segundo ataque em sequência, recupera 2 pontos de energia. Se, na rodada seguinte, errar de novo, recupera mais 1 ponto, e assim por diante. Além disso, sempre que você for atingido por um acerto crítico, recupera 2 pontos de energia.

Derrubar Aprimorado

Vocêsabederrubarinimigos emcombate corpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: +4 emtestes dederrubar.

Desarmar Aprimorado

Vocêsabedesarmarinimigosemcombatecorpo-a-corpo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: +4 emtestes dedesarmar.

Destruir o Mal Aprimorado

Oponentes malignos caem como moscas frente ao seu poder divino.

Pré-requisito: habilidade de classe destruir o mal.

Benefício: ao utilizar a habilidade destruir o mal, você recebe um bônus de +4 na jogada de ataque *ou* na jogada de dano. Você escolhe o tipo de bônus que deseja utilizar antes dajogada de ataque.

Destruir o Mal Persistente

Você não se abala com pequenas derrotas.

Pré-requisito: habilidade de classe destruir o mal.

Benefício: se você errar o ataque ou atacar um alvo não Maligno ao utilizar a habilidade destruir o mal, você não gasta um uso da habilidade.

Normal: errando ou acertando, você gasta um uso da habilidade destruir o mal.

Desviar Objetos

Você pode desviar flechas, adagas e outras armas arremessadas ou disparadas contravocê.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: você pode tentar desviar um ataque à distância que iria atingi-lo. Faça um teste de Reflexos. Se o resultado do seu teste for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque.

Você só pode usar este talento se estiver com uma mão livre. Armas muito grandes (como pedras de catapulta) ou criadas por magianãopodemser desviadas.

Duelista Arcano

Você é hábil em prever as manobras de outros conjuradores e contra- atacá-las.

Pré-requisitos: treinado em Percepção e Identificar Magia.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Identificar Magia oposto pelo teste de Enganação de qualquer conjurador que esteja vendo. Se você for bem-sucedido, descobre se aquele conjurador vai lançar uma magia em seu próximo turno, e qual magia será lançada.

Duro de Ferir

Quando está descansado e novo em folha, nada parece abalá-lo.

Pré-requisito: Constituição 13.

Benefício: você ignora o primeiro dano que sofre a cada combate.

Duro de Matar

Você resiste a ferimentosquefariamoutroscair.

Benefício: quando você sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de vida, você pode ignorar completamente esse dano. Você pode usar este talento uma vez por dia.

Empunhadura Poderosa

Você consegue usar armas grandes. *Exageradamente* grandes.

Pré-requisito: For 17.

Benefício: ao usararmasumacategoriadetamanho acimada sua, sua penalidade cai para –2.

Normal: um personagem sem este talento usando uma arma uma categoria de tamanho acima da própria sofre penalidade de –4 em jogadas de ataque.

Empurrar Aprimorado

Você sabe como fazer seus inimigos recuarem.

Pré-requisitos: Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: +4 em jogadas de ataque para empurrar.

Entrada Triunfal

Quando você consegue agir primeiro, é capaz de ditar os termos do combate.

Pré-requisitos: Destreza 13, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: sempre que você ganhar a iniciativa, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seus PV normais.

Erosão

Não importa a resistência do inimigo. Você é persistente, e continua golpeando até acabar com suas defesas.

Pré-requisito: Ataque Poderoso.

Benefício: sempre que você acertar um ataque corpo-a--corpo em um inimigo que tenha redução de dano, ele perde 1ponto de sua RD. Caso faça um acerto crítico, em vez disso ele perde 2 pontos de sua RD. A redução de dano do inimigo voltaao normal após o fim do combate. Este talento afeta qualquertipo de RD, mesmo aquelas que não podem ser ignoradas.

Escudo Destemido

Você avança sem medo contra o inimigo, confiando que seu escudo irá protegê-lo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se estiver usando um escudo, você não sofre a penalidade de –2 em CA ao fazer uma investida.

Escudo Fraterno

Você aprendeu a usar seu escudo para proteger seus aliados, além de si mesmo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você terminar seu turno adjacente a um aliado, pode conceder seu bônus de escudo em CA a ele (sem que você mesmo o perca). Seu aliado perde o bônus se não estiver mais adjacente a você.

Especial: o benefício deste talento não pode ser usado numa falange.

Escudo Heroico

Você arremessa seu escudo como uma arma mortal.

Pré-requisito: Ataque com Escudo Aprimorado.

Benefício: você pode usar seu escudo como uma arma de arremesso. Um escudo leve tem incremento de alcance de 15m e um escudo pesado tem incremento de alcance de 9m. Todas as outras estatísticas do escudo são iguais às de um ata- que em corpo- a-corpo com o escudo. Sempre que você acerta um adversário com um escudo arremessado, o escudo retorna à sua mão na mesma rodada, desde que o adversário atingido não esteja a mais de um incremento de distância de você.Você recebe o bônus em CA pelo escudo se estiver empunhando-o, mesmo que tenha arremessado-o na mesma rodada.

Escudo Inteligente

Quando você arremessa seu escudo, ele parece ter vida própria.

Pré-requisito: Escudo Heroico.

Benefício: sempre que você acerta um adversário ar-

remessando um escudo, o escudo ricocheteia no oponente e tenta atingir um segundo oponente que esteja dentro de um incremento de distância do primeiro. Caso acerte este segundo ataque, o escudo busca um terceiro oponente, que esteja dentro de um incremento de distância do segundo, e assim por diante, até que umataque erre. Você não sofre penalidades por distânciaalém do primeiro ataque, mascada ataque além do primeiro impõe uma penalidade cumulativa de –2 (assim, –2 para o segundo ataque, –4 para o terceiro, –6 para o quarto, etc.).
Após o primeiro erro, o escudo ricocheteia na superfíciesólida mais próxima e volta à sua mão, desde que não esteja fora do alcance máximo em relação a você. Você recebe o bônus em CA pelo es- cudo se estiver empunhando-o, mesmo que tenha arremessado-o na mesma rodada.

Escudo Veloz
Você sabe usar seu escudo para se defender de ataques detodos os lados.
Pré-requisito: Usar Escudo.
Benefício: se você estiver usando um escudo, não pode ser flanqueado.

Especialização em Arma
Escolhaumaarma. Seusgolpescomaarmaescolhidacausam ferimentos profundos.
Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, guer- reiro 4º nível.
Benefício: usando a arma escolhida, você recebe +2 em jo- gadasde dano.

Especialização em Arma Aprimorada
Escolhaumaarma. Seusgolpescomaarmaescolhidacausam ferimentos terríveis.
Pré-requisitos: Foco em Arma, Foco em Arma Aprimorado, Especialização em Arma com a arma escolhida, guerreiro 12º nível. **Benefício:** seu bônusnodanopelotalento Especialização em Arma aumenta para +4.

Especialização em Armadura
Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Vocêsabeusaressetipodearmaduraparaabsorverosgolpes.
Pré-requisito: Foco em Armadura do tipo escolhido, guerreiro 8º nível.
Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você recebe redução de dano 2.

Especialização em Combate
Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quantopara se defender.
Pré-requisitos: Int 13.
Benefício: declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Vocêsofre –2 na jogada de ataque, mas recebe
+4 na classe de armadura até o próximo turno.

Esquiva
Vocêébomemesquivar-se degolpes.
Pré-requisitos: Des 13.
Benefício: você recebe CA+1.

Estocada Cruel
Você é capaz de atravessar seus oponentes com golpes precisos. **Pré-requisito:** Foco em Arma (qualquer arma corpo-a--corpo de perfuração).
Benefício: sempre que você acerta um ataque com uma arma corpo- a-corpo de perfuração na qual você tenha Foco em Arma, seu oponente fica sangrando. Deve fazer um teste de Constituição contra CD 15 no início de cada turno; se forbem-sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.
Especial: criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este talento. O efeito deste talento não se acumulaconsigo mesmo.

Estocada Cruel Maior
Os inimigos viram espetinho frente à sua lâmina!
Pré-requisitos: Estocada Cruel, bônus base de ataque +6.
Benefício: como Estocada Cruel, acima. Contudo, o efeito do talento passa a se acumular consigo mesmo. Por exemplo, caso você acerte três golpes no mesmo oponente, ele deverá fazer três testes de Constituição, perdendo 1d4 PV por falha.
Especial: criaturas imunes a acertos críticos continuam imunes a este talento.

Exterminador de Monstros
Você é um especialista em matar criaturas gigantescas.
Pré-requisito: bônus base de ataque +8.
Benefício: você recebe +2 nas joga- das de dano contra criaturas Grandesou maiores. Além disso, seus inimigos não recebem bônus por tamanho em testes de manobra (como agar- rar, derrubar ou empurrar).

Evasão do Cavaleiro (Combate)
Você consegue se movimentar com agilidade mesmo com as maiores armaduras.
Pré-requisito: Especializaçãoem Armadura(pesada).
Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe evasão

enquanto estiver usando armadura pesada.

Evasão do Soldado (Combate)
Você consegue se movimentar com agilidade mesmo com armaduras.
Pré-requisito: Especialização em Armadura(média).
Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe evasão enquanto estiver usando armadura média.

Falange
Você é experiente em lutar em uma formação compacta, jun- tando seu escudo com os de seus companheiros.
Pré-requisito: Usar Escudo.
Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de
+1 na CA. Além disso, se estiver adjacente a um aliado com este talento, vocês podemgastar uma ação de movimento para for-mar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Fintar Aprimorado
Vocêsabecomodistrairseusadversáriosemcombate.
Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.
Benefício: vocêpoderealizarumtestedeEnganaçãoparafin- tar em combate usando uma ação de movimento.
Normal: fintar em combateexigeuma ação padrão.

Flerte Estratégico
Em pleno combate, você consegue seduzir ou embaraçar seus inimigos com uma manobra audaciosa (e nada educada). Por exemplo, beijando sua adversária durante a luta, colocando uma rosaemseu cabelo, usandoaespadapararasgarsuaroupaerevelar partes interessantesdesuaanatomia...
Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.
Benefício: faça uma finta em combate contra um inimigo quepossa sesentirfisicamenteatraídoporvocê.Seforbem- sucedi- do,suavítima ficaembaraçadaesofrepenalidadede–2 emjogadas e testes até o fim do combate.

Foco em Arma
Escolha uma arma. Você sabe lutar melhor com a arma esco- lhida. “Ataquedesarmado” támbémpodeserescolhidocomoarma paraeste talento.
Pré-requisitos: saber usar a arma escolhida, bônus base de ataque
+1.
Benefício: +1 emjogadas de ataque com a arma escolhida.

Foco em Arma Aprimorado
Escolha uma arma. Vocêsabe lutar ainda melhor com ela.
Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, guer- reiro 8º nível.
Benefício: o bônus que você recebe pelo talento Foco em Arma aumenta para +2.

Foco em Armadura
Escolha um tipo de armadura entre leve, média ou pesada. Vocêé mais hábil em defesa e movimento com esse tipo.
Pré-requisito: saberusarotipodearmaduraescolhido.
Benefício: quando usando uma armadura do tipo escolhido, você aumenta seu bônus de armadura em +1 e diminui sua penali- dade de armadura em –1.

Foco em Escudo
Escolha um tipo de escudo entre leve, pesado ou de corpo. Com o tipo escolhido você consegue se proteger muito bem de golpes e outros tipos de ataque.
Pré-requisito: saber usar o tipo de escudo escolhido.
Benefício: quando estiver usando um escudo do tipo escolhido, você aumenta seu bônus de CA em +1 e recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

Formação Tartaruga
Usando um escudo em um padrão de movimentos complexos, você se protege por inteiro, como uma tartaruga dentro de seu casco.
Pré-requisito: Escudo Veloz.
Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de
+2 nos testes de resistência.

Golpe Avassalador
Você pode realizar golpes capazes de arremessar seus oponentes para longe.
Pré-requisito: Ataque Poderoso, For 25, tamanho Grande ou maior. **Benefício:** declare que está usando este talento antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque, mas, se acertar, além de causar dano, derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha. A criatura tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

Golpe com Duas Mãos
Você consegue canalizar toda a sua força quando usa uma arma com as duas mãos.
Pré-requisito: For 15, Ataque Poderoso.
Benefício: quando usando uma arma de corpo-a-corpo com

as duas mãos, você soma o dobro de seu modificador de Força às jogadas de dano. Este talento não pode serusado comarmas leves.

Normal: sem este talento, ao usar armas de duas mãos, você apenas soma seu modificador de Força ao dano.

Golpe Especial

Você é um herói. E todo herói tem seu golpe característico.

Pré-requisito: Surto Heroico.

Benefício: sempre que você usar Surto Heroico para fazer um ataque adicional, pode fazer um golpe especial. Este golpe recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, além de um poder especial de arma mágica equivalente a um bônus de +2 (veja em *Tormenta RPG*, capítulo 10). Uma vez que você escolha o poder especial do seu golpe, não pode trocá-lo.

Granadeiro

Explodir tudo é a forma mais garantida de causar dano ao inimigo. Mesmo que, às vezes, algumaliadotambémacabe se ma- chucando um bocadinho...

Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você recebe +2 em jogadas de ataque e dano com quaisquer armas que permitem um teste de Reflexos para reduzir seuefeito, como fogoalquímicoegranadas.

Grudar o Cano

Para você, atirar com uma arma de fogo faz parte do combate corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Usar Arma Exótica (pistola, mosquete ou outra arma de fogo).

Benefício: se você disparar sua arma de fogo quando estiver adjacente ao oponente (a até 1,5m), recebe um bônus de +2 na jogada de ataque e aumenta a margem de ameaça de crítico em +1.

Impacto Estonteante

Seus oponentes ficam tontos ante a força de suas pancadas.

Pré-requisito: Foco em Arma (qualquer arma corpo-a- -corpo de esmagamento).

Benefício: sempre que você acerta um ataque com uma arma corpo- a-corpo de esmagamento na qual você tenha Foco em Arma, seu oponente sofre uma penalidade de –1 em seus ataques na rodada seguinte. Caso você consiga um acerto críti- co, a penalidade é de –2.

Impacto Estonteante Maior

Suas pancadas deixam seus oponentes no chão!

Pré-requisitos: Impacto Estonteante, bônus base de ata- que +6. **Benefício:** como Impacto Estonteante, acima. Contudo, o oponente também deve fazer um teste de Reflexos contra CD10 + metade do seu nível + seu modificador de Força. Em caso de falha, ele cai no chão.

Imobilização

Você sabe como imobilizar um inimigo agarrado.

Pré-requisito: Agarrar Aprimorado.

Benefício: você pode imobilizar uma criatura que esteja agarrando. Para isso, gaste uma ação padrão e faça um teste de manobra Se for bem-sucedido, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Caso a criatura consiga se soltar da imobili- zação, ainda fica agarrada.

Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as mesmas penalidades de agarrar.

Inimigo Odiado

Você *realmente* prefere combater alguns inimigos.

Pré-requisito: habilidade de classe inimigo predileto.

Benefício: você aumenta o bônus nas jogadas de dano e em testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra seus inimigos prediletos em +2.

Insulto Sagaz

Você sabe dizer barbaridades sobre seu adversário, deixando-o tão furioso que prejudica seu desempenho em combate.

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta emcombate. Se for bem-sucedido, seu oponente fica enfurecido e sofre uma penalidade de –2 na CA até o fim do combate.

Investida Aérea

Você é capaz de fazer investidas devastadoras a partir do ar.

Pré-requisito: deslocamento de voo.

Benefício: quando está voando e faz uma investida, você causa dano dobrado com uma arma comum, ou triplicado com uma lança.

Investida Implacável

Você realiza ataques devastadores cavalgando em investida.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada.

Benefício: quando está montado e faz uma investida, você causa dano dobrado com uma arma comum, ou triplicado com uma lança.

Investida Montada

Você é mais eficiente fazendo ataques de investida quando está cavalgando.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado. **Benefício:** quando está montado e faz uma investida, você pode continuar continuar se movendo depois do ataque. Vocêdevecontinuar se movendo em linha reta, e seu movimento total na rodada não pode ser superior ao dobro do deslocamento da montaria.

Investida Ricochete

Você é capaz de ricochetear de um inimigo que tenha acabado de atacar, já partindo para o próximo ataque.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma corpo-a--corpo deesmagamento), Mobilidade.

Benefício: quando você fizer uma investida usando uma arma corpo-a-corpo de esmagamento com a qual tenha Focoem Arma, pode ricochetear do oponente, indo atacar um se-gundo inimigo. Após realizar o ataque, mova-se para o segun- do inimigo, como se fizesse uma outra investida. Esta segunda investida não gera um novo ricochete.

Lutar às Cegas

Vocêtemmaiores chancesdeatingir alvosquenão possaver. **Benefício:**semprequevocêerra umataque devidoacamufla-gem, poderolarmaisumavezachancedeacertar. Alémdisso,você não fica desprevenido contrainimigosquenão possaver.

Normal: um personagem sem este talento fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Luta Galante

Você não quer apenas vencer - quer entreter seu publico!

Pré-requisito: treinado em Atuação, bônus base de ataque +1. **Benefício:** você pode usar um teste de Atuação no lugar de uma jogada de ataque ou de sua classe de armadura contra um ataque (neste caso, faça um teste de Atuação; se o resultado for maior que a jogada de ataque do oponente, você evita o ataque). Você pode utilizar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Membro de Gangue

Essa história de "duelo" não é com você.

Benefício: se você fizer um ataque corpo-a-corpo contra um inimigo em alcance corpo-a-corpo de um aliado seu, você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. Se o aliado também tiver este talento, o bônus aumenta para +2.

Mestre em Arma

Escolha uma arma. Você é um dos melhores guerreiros do mundo com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Especialização em Arma, Especialização em Arma Aprimorada, Foco em Arma, Foco em Arma Aprimorado (todos com a arma escolhida), guerreiro 16º nível.

Benefício: usando a arma escolhida, você recebe +1 em jo-gadas de ataque e dano, e sua margem de ameaça aumenta em 1. Alémdisso, umavezpordia, vocêpoderolaroutravezumajogada de ataque que tenha recém realizado. Vocêdeve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Especial: este talento se acumula com quaisquer outros efei- tos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, mas é o úl- timo efeito a ser considerado. Assim, umpersonagemcom Mestre em Arma e Acerto Crítico Aprimorado (machado de guerra) tem margemde ameaça 18-20.

Mira Apurada

Seus tiros têmprecisão mortal.

Pré-requisitos: Sab 13, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo. Se fizer isso, recebe +1 em jogadas de ataque à distância realizadascontraelenamesmarodada.

Mira Mortal

Entre os olhos. No coração. São lugares onde seus tiros cos-tumam acertar!

Pré-requisitos: Des 17, Sab 13, Mira Apurada,Tiro Certeiro, Tiro Longo, bônus base de ataque +11.

Benefício: sua margem de ameaça com armas de projéteis aumenta em 1. Por exemplo, a margem de ameaça da pistola é 19- 20; para um personagem com este talento, será 18-20.

Especial: este talento se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentem a margem de ameaça de uma arma, mas é o último efeitoa serconsiderado.Assim, umpersonagemcomMira Mortale Acerto Crítico Aprimorado (pistola) tem margem de ameaça 16-20.

Mobilidade

Vocêéhábil em esquivar-se enquanto se movimenta.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: vocêrecebe +2 na CA semprequeusaumaaçãode movimento para deslocar-se.

Mobilidade Perfeita

Você é um relâmpago no campo de batalha — até mesmo magias têm dificuldade em atingi-lo!

Pré-requisito: Mobilidade.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de resistência sempre que usar uma ação de movimento para se

deslocar em combate.

Especial: se você estiver usando a regra opcional de ataques de oportunidade (veja o Capítulo 9 de *Tormenta RPG*), vocênão provoca ataques deoportunidade por sedeslocar.

Morte Vinda do Céu

Você salta com selvageria sobre seus oponentes!

Pré-requisitos: habilidade de classe fúria, treinado em Atletismo. **Benefício:** quando estiver em fúria e fizer uma investida, você pode saltar em direção a seu inimigo. Isso significa que você ignora terreno difícil e pode fazer a investida mesmo que não haja uma linha reta pelo solo (desde que nenhum dos obs-táculos seja muito alto, segundo a decisão do mestre).

Na Mosca

Sua mira é incrível, e seus disparos acertamonde dói mais.

Pré-requisitos: Des 13,Tiro Certeiro,Tiro Preciso.

Benefício: você soma seu modificador de Destreza em jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Olho do Caçador

Você é capaz de encontrar pontos fracos na mais pesada das armaduras e na mais espessa carapaça.

Pré-requisitos: Foco em Perícia (Percepção), talento Olho Marcial (*Guerras Táuricas*).

Benefício: você pode tentar encontrar uma brecha ou fraqueza na
armadura ou carapaça de um oponente. Faça um teste de Percepção contra CD 15 + nível da criatura. Com um sucesso, você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque contra este oponente até o fim da luta. Se o teste for bem- sucedido por 10 ou mais pontos, o bônus aumenta para +4. Usar este talento é uma ação de movimento. Você pode usar este talento uma vez por oponente por combate.

Olhos nas Costas

Você está prevenido contra inimigos que atacam pelas costas.

Pré-requisitos: treinado em Percepção, Mobilidade.

Benefício: na primeira vez que você for flanqueado durante um combate, pode realizar uma manobra especial instantaneamente, fora de seu próprio turno. Você tem direito a um ataque imediato contra um dos oponentes que estão flanqueando-o, antes que eles mesmos possam atacar. Em seguida, você pode se mover 1,5m em qualquer direção. Após vocêcompletarseumovimento,os adversárioscontinuamsuas ações normalmente.

Pairar

Você consegue pairar em pleno voo, de modo a realizar ações enquanto se movimenta.

Pré-requisito: deslocamento de voo.

Benefício: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, você pode fazer uma ação padrão no meio do vôo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento. Uma criatura com deslocamento de voo de 24m pode voar 18m, fazer uma ação padrão (atacar, lançar uma magia, usar uma habilidade especial...) e voar mais 6m, por exemplo.

Panache

Vocêtem a (irritante) habilidade de humilhar seus oponentes em combate. Vocêpodetrocaraespadade mão no meio daluta, ar- rancar osbotõesdacamisado oponente, derrubarseu charuto com um tiro, riscar sua inicial nas roupas dele com a ponta da espada...

Pré-requisitos: Car 13, Fintar Aprimorado.

Benefício: faça uma finta emcombate. Se for bem-sucedido, seu oponente fica espantado com a manobra, e no próximo turno só pode realizar uma ação padrão.

Parede de Escudos

Ao lado de seus companheiros, seu escudo é uma defesa impenetrável.

Pré-requisito: Falange.

Benefício: se você estiver participando de uma falange, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra qual-quer criatura que se mova para ficar adjacente a você ou aos aliados adjacentes a você. Este talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Perito em Arma

Escolhaumaarma. Vocêconsegueusaraarmaescolhidapara realizar façanhas incríveis.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Acuidade com Arma, Foco em Arma coma arma escolhida.

Benefício: graças a uma extrema habilidade com a arma, que funciona como uma verdadeira extensão de seu corpo, você pode substituir um teste de qualquer perícia por uma jogada de ataque comaarma escolhida.Vocêpode,porexemplo,usarumaespadapara destrancaruma fechadura(Ladinagem), comosuporteparasubirem algo (Atletismo), como apoio para uma cambalhota (Acrobacia), para fazer manobras impressionantes (Atuação) e assim por diante.

Vocêpode usar este talento umnúmero de vezes por dia igual a seu bônus de Carisma.

Pisotear

Vocêsabeusarsuamontariaparaatropelaroponentes.

Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: quando está montado e realiza a manobra atropelar, o alvo não pode escolher evitá-lo. Alémdisso, se a montaria derrubar um oponente, podefazerumataquecontraesseoponente como umaação livre (recebendo o bônuspadrão de +4 emjogadas de ataque contra oponentes caídos).

Rapidez de Recarga

Escolha uma arma de disparo (como besta, funda ou pistola). Você recarre-
ga a arma escolhida muito rapidamente.

Pré-requisitos: saber usar a arma es- colhida.

Benefício: a ação ne- cessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria — ação completa vira padrão, padrão vira de movimento, edemovimento vira livre. Por exemplo, recarregar um mosquete normalmente é uma ação padrão, mas para um personagem com este talento é uma ação de movimento.

Reflexos de Combate

Você consegue reagir rapidamente contra oponentes com a guarda baixa.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: se estiver adjacente a umoponente desprevenido, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra ele como uma ação livre.

Retroceder Nunca,Render-se Jamais

Você nãodesiste!

Pré-requisitos: Vitalidade, Vontade deFerro.

Benefício: quando você estiver com menos da metade dos seus PV totais, recebe um bônus de +2 em CA e em todos os testes de resistência. Se estiver com menos da metade dos seus PV totais e todos os seus aliados já tiverem sido derrotados (você for o último "de pé"), estes bônus dobram. Este efeito acaba se você ficar com mais da metade dos seus PVtotais.

Rigidez Raivosa

Ser ferido não o abala, só aumenta sua resolução.

Pré-requisitos: Casca Grossa, Fortitude Maior.

Benefício: sempre que você sofrer dano físico, recebe redução de dano 1, cumulativa com quaisquer outras fontes.Por exemplo, se sofrer três golpes que causem dano físico, recebe redução de dano 3. Este efeito acaba assim que você recuperar pontos de vida por qualquer razão, ou assim que ocombate terminar.

Salto para a Salvação

Seu objetivo no combate não é matar inimigos. É salvar aliados.

Pré-requisitos: treinado em Cura e Iniciativa.

Benefício: declare que sua ação na próxima rodada será curar um companheiro específico (você deve dizer quem). Você torna-se o primeiro a agir na ordem de iniciativa a partir da próxima rodada e ganha uma ação de movimento adicional,que deve usar especificamente para se mover até o companheiro.Você pode usar este talento uma vez por combate.

Saque Rápido

Vocêconsegue sacar sua arma mais rápido que o normal.

Benefício: você pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre. **Normal:** sem este talento, sacar ou guardar uma arma exige uma ação de movimento.

Sanguinário

Você termina todo combate banhado em sangue.

Pré-requisito: ataque furtivo +1d6, tendência não Bondosa.

Benefício: quando você faz um ataque furtivo, pode rolar novamente qualquer "1" rolado no dano (tanto do ataque bá- sico quanto dos dados de bônus do ataque furtivo). Você pode rolar cada dado apenas uma vez.

Sentinela Implacável

Acampamentos sob sua guarda estão sempre seguros.

Pré-requisitos: treinado em Iniciativa e Percepção.

Benefício: se você estiver com uma arma de ataque à distância, pode fazer um ataque automático contra qualquer criatura que entrar no incremento de distância da arma. Este ataque é uma reação, realizado durante a ação do inimigo, e interrompe a ação dele. Este talento pode ser usado uma vez por combate.

Separar Aprimorado

Você sabe atingir a arma do oponente, ou outro objeto que ele esteja carregando.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: vocêrecebe +4 emjogadas deataqueparaseparar.Além disso, vocêcausadanodobradocontraobjetos.

Sete Escorpiões

O estilo de luta dos Sete Escorpiões baseia-se em usar diversas armas diferentes para maximizar as oportunidades de ataque.

Pré-requisito: Des 19, Combater com Duas Armas, Saque Rápido, Bônus base de ataque +8.
Benefício: Se você gastar uma ação padrão para atacar, pode fazer um ataque extra. Entretanto, este ataque deve ser feito com uma arma diferente das que você já utilizou na rodada.

Sucesso Atrai Sucesso

Uma vez que entre no ritmo do combate, você se torna invencível.
Pré-requisito: bônus base de ataque +6.
Benefício: gaste 1 ponto de ação na primeira rodada de combate. Durante o combate inteiro, cada acerto crítico quevocê fizer aumenta sua margem de ameaça em 1 ponto. Por exemplo, após o primeiro acerto crítico, o bônus na margemde ameaça é de +1. Após o segundo, é de +2, e assim por diante.

Terreno Predileto Aprimorado

No seu terreno predileto, quase ninguém é tão bom quanto você.
Pré-requisito: habilidade de classe terreno predileto.
Benefício: você aumenta o bônus na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobre- vivência no(s) tipo(s) de terrenos escolhido(s) em +2.

Tiro Certeiro

Você é capaz de disparos precisos contra alvospróximos.
Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos que estejam a até 9m.

Tiro em Movimento

Vocêfazdisparosrápidose semovimentacomagilidade.
Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.
Benefício: quando estiver atacando à distância, você pode se mover antesedepoisdo ataque, desdequeadistânciatotalpercor- rida não seja maior queseu deslocamento.
Vocênãopodeusarestetalento se estiverdearmadurapesada.
Normal: você pode se mover antes ou depois de um ataque, mas não ambos.

Tiro especial

Você é capaz de disparos espantosos, capazes de derrubar, desarmar ou empurrar seus inimigos.
Pré-requisitos: Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +4.
Benefício: você pode realizar as manobras de combate der-rubar, desarmar e empurrar com ataques à distância. Seu teste de manobra usa seu bônus de ataque à distância, mas seu oponente continua usando seu bônus de ataque corpo-a-corpo. Para todosos outros critérios, use as regras normais de manobras.
Normal: manobras de combate só podem ser realizadas com ataques corpo-a-corpo.

Tiro Longo

Seusdisparosdelongadis- tância vão muito mais longe.
Pré-requisito: Tiro Certeiro.
Benefício: o incremento de dis- tância de qualquer arma que você utiliza édobrado.

Tiro Montado

Vocêé talentoso em atacar à distân- cia enquanto cavalga.
Pré-requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.
Benefício: suapenalidadeparaataquesàdistân- cia quando sua montaria se movimenta é reduzida para –2.
Normal: um personagem sem este talen- to sofre uma penalidade de
–4 em jogadas de ataque à distância se, na mesma rodada, sua montaria se movimentou.

Tiro Múltiplo

Vocêatira mais em menos tempo.
Pré-requisitos: Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.
Benefício: usando uma ação padrão e uma arma de projéteis, você pode fazer dois ataques contra um único oponente a até 9m. Ambos usam a mesma jogada (com penali- dade de –4) e causam dano normalmente.
Especial: em caso de acerto crítico, apenas o primeiro ataque causa dano multiplicado; o segundo ataque causa dano normal.

TiroPreciso

Você é capaz de mirar e disparar no momento certo.
Pré-requisitos: Tiro Certeiro.
Benefício: vocêpodefazerataquesàdistânciacontraoponen- tes envolvidos emcombate corpo-a-corposemsofrerapenalidade de –4 na jogada de ataque.
Normal: um personagem sem este talento sofre uma penali- dade de – 4 nos ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo.

Tiro PrecisoAprimorado

Sua mira é infalível.
Pré-requisitos: Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

Benefício: seus ataques à distância ignoram cobertura e camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem totais). Além disso, quando ataca um alvo envolvido na ma- nobra agarrar, você acerta automaticamente o alvo
que escolheu.

Normal: um personagem sem este talento atacando umalvo envolvido na manobra agar- rar deve determinar aleatoriamente qual alvo ele acerta.

Tiro Rápido

Vocêémuitorápido atacan- do à distância.

Pré-requisitos: Des 13, TiroCerteiro.

Benefício: usando uma arma de ataque à distância, você pode fazer um ataque adi- cional. Se fizer isso, sofre uma penalidade de – 2 em todas as jo- gadasdeataque. Usarestetalentoé umaação completa.

Torcida

Você luta melhor quando há fãs tor- cendoporvocê.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: vocêrecebe +1 em jogadasde ataque, CA e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por"torcida" qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que *não* está realizando nenhuma outraaçãoalémdever aluta.Vocêsórecebe estebenefí- cioquandoamaioriadaspessoaspresentesna cena está gritando seu nome ou torcendo porsuavitória.

Especial: a reação de uma torcida depende do mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Diplomacia (CD 20) como uma ação padrão para cair nas graças dos torcedores.

Treinado em Escola

Você foi treinado em uma escola de combate específica, recebendo grande conhecimento, em troca de muita dedica-ção. Você possui técnicas e vantagens que não estão disponíveis para lutadores comuns.

Escolas de combate representam domínio de determinada forma de lutar. Cada escola é um talento separado. Você só pode receber o benefício de uma escola por vez. Escolas de combate sempre envolvem pré-requisitos complexos: exigem golpes, posturas e outros talentos. Por isso, é difícil que um só personagem tenha muitas escolas. Ser mestre de uma forma de luta é para poucos — dominar várias é para quase ninguém.

Pré-requisito: variável(vejaotexto).

Benefício: variável (veja o texto).

Especial: cada escola é um talento diferente. Você pode escolher tantas escolas quanto quiser, desde que cumpra os pré-requisitos de todas. Veja a descrição completa das escolas, seus pré-requisitos, seus benefícios e demais detalhes.

- **Artilharia Pesada**

Esta escola desenvolveu-se tanto entre os elfos quanto entre exércitos humanos. Utiliza todo o potencial destrutivo de arcos longos e bestas pesadas para dizimar seus oponentes.

Pré-requisitos: Especialização em Arma (arco longo ou besta pesada); golpes Estocada Penetrante e Ferir a Perna; bô- nus base de ataque +6.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de dano com arcos longos e bestas pesadas. Além disso, pode sofrer uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque com essas armas para aumentar o bônus de dano para +4.

- **Dança do Leopardo**

Esta escola sádica e agressiva utiliza vários golpes, que aos poucos minam as forças do adversário. Foi desenvolvida por uma facção do exército de Yuden.

Pré-requisitos: Ataque Duplo (uma arma corpo-a-corpo de corte ou perfuração); golpes Ferir o Braço e Lacerar; postura Pata do Leopardo; bônus base de ataque +8.

Benefício: sempre que você acerta um ataque corpo-a-corpo com uma arma com a qual possua o talento Ataque Duplo, além do dano normal, causa 2 pontos de dano de Força.

- **Escola das Armas de Haste**

Estudada entre a elite dos exércitos de certos reinos e por tropas especializadas de mercenários, esta escola utiliza apenas armas de haste, como a alabarda e o pique. Usa o grande alcance dessas armas para manter os inimigos vulneráveis.

Pré-requisitos: Alcance Supremo, Foco em Arma Aprimorado (qualquer arma de haste); golpe Aparar Ataque Corpo-a-Corpo; postura Base do Soldado.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em suas jogadas de ataque com armas de haste. Além disso, pode usar armas de haste para atacar oponentes adjacentes.

- **Escola das Duas Mãos**

Uma das escolas mais comuns, esta foi aprimorada por bárbaros de todas as partes, além de um clã de anões e até mesmo certos cavaleiros. Usa grandes armas de duas mãos para causar dano devastador.

Pré-requisitos: Empunhadura Poderosa, Golpe com Duas Mãos; golpes Ataque Pesado e Pancada com Pomo; pos- tura Abraço da Montanha, bônus base de ataque +6.

Benefício: antes de atacar, você pode usar uma ação de

movimento em vez de um ponto de energia para realizar o golpe Ataque Pesado. Depois de atacar, você pode gastar uma ação de movimento e um ponto de energia para rolar novamente uma jogada de ataque recém realizada, se estiverusando uma arma de duas mãos. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a
primeira.

- **Escudo de Tauron**

Desenvolvida pelas legiões de Tapista, esta escola utiliza ao máximo os grandes escudos dos legionários, usando-os para ataque e defesa. **Pré-requisitos:** Ataque com Escudo Aprimorado; golpes Bloqueio com Escudo, Corte com Escudo, Pancada com Escu-do e Sobrepujar; bônus base de ataque +4.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e dano com escudos. Além disso, sempre quevocê realizar os golpes Corte com Escudo ou Pancada comEscudo, pode fazerum ataque adicional com uma arma nasua mão principal, sofrendo uma penalidade de –4 na jogadade ataque.

- **Guarda de Theudric**

Sir Theudric era um cavaleiroe mestre de armas de grande renome queviveugeraçõesatrás. Certavez, foicontratadopara ser o instrutor de luta do filho único de um lorde. O lorde temia que seu filho morresse e o feudo ficasse sem um herdeiro. Por isso, instruiu Theudric a desenvolver um estilo fortemente defensivo. O destino do jovem lorde se perdeu com o tempo, mas oestilocriadopor*Sir* Theudricparaprotegê-loperduraatéhoje.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, Duro de Ferir, Escudo Veloz; golpes Bloqueio com Escudo e Sobrepujar; postura Base do Guarda; bônus base de ataque +4.

Benefício: enquanto estiver usando um escudo, você recebe redução de dano em quantidade igual ao bônus na CA que o escudo estiver proporcionando. Por exemplo, um personagemusando um *escudo pesado +2* recebe RD 4. Esta redução de dano não pode ser ignorada por nenhum tipo de material.

- **Mão de Hisoka**

Desenvolvida por um monge tamuraniano séculos atrás, esta escola envolve socos longos e fortes.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado; golpe Soco Direto; bônus base de ataque +8. **Benefício:** seus ataques desarmados causam dano como se vocêfosse umacategoriadetamanho maior(por exemplo, 1d8 em vez de 1d6 para uma criatura Média com o talento Ataque Desarmado Aprimorado).

Especial: o benefício desta escola se acumula com o aumento de
dano desarmado da classe monge.

- **Mão Livre**

Desenvolvida em paralelo por piratas do Mar Negro e lutadores de Ahlen interessados em causar o maior danopossível com armas leves, esta escola esgrimística utiliza uma arma na mão principal, deixando a mão secundária livre, para ajudar no equilíbrio do lutador.

Pré-requisitos: Ataque Sagaz, Especialização em Combate, Esquiva; golpes Golpe Baixo e Ripostar; bônus base de ataque +5. **Benefício:** enquanto estiver usando uma arma de uma mão e nada na sua mão secundária, você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque, jogadas de dano e CA.

- **Rosto de Azgher**

Criada por nômades do Deserto da Perdição, esta escola é tanto dança quanto luta. Usa movimentos rápidos para con-fundir o oponente, e o reflexo da lâmina para ofuscá-lo.

Pré-requisitos: treinado em Atuação (dança), Foco em Arma (cimitarra), Mobilidade; golpes Ataque em Arco e Golpeem V; bônus base de ataque +5.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para distrair
seus oponentes. Faça um teste de Atuação(dança) oposto pelos testes de Vontade de quaisquer inimigos a até 9m.Todos os adversários que falharem ficam desprevenidos até o início de seus próximos turnos.

Trespassar

Quando você derruba um inimigo, pode continuar o golpe e acertar outroalvo.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: quando você derruba um inimigo com um ataque corpo-a- corpo(reduzindoseus PVpara 0 oumenos), poderealizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente.

O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. Você pode usar este talento uma vez por rodada.

Trespassar Aprimorado

Você empunha suas armas com tanta força que um golpe seu pode derrubar diversos inimigos.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4.

Benefício: você pode usar o talento Trespassarquantas vezes

quiser na mesma rodada.

Truque do Chapéu

Um chapéu voa no meio do combate. Sangue respinga no chão.

Pré-requisitos: Fintar Aprimorado, Sacar Rápido.

Benefício: como uma ação de movimento, você arremessa seu chapéu no rosto de um oponente de tamanho Pequeno a Enorme que esteja a até 9m. Faça uma finta contra este opo- nente. Se você for bem- sucedido, tem direito a fazer um teste de Furtividade contra o oponente ou realizar um ataque contra ele. Se você fizer um ataque e acertar, causa dano adicional de ataque furtivo (se tiver esta habilidade). Este truque só funciona uma vez por oponente por combate.

Truque do Desarme

Você é capaz de enganar seus oponentes, aparando suas armas de forma a arrancá-las de suas mãos.

Pré-requisito: BloqueioAmbidestro.

Benefício: você pode gastar uma ação completa para receber um bônus de +4 em CA durante uma rodada. Todos os oponentes que atacarem-no com armas de corpo-a-corpo durante esta rodada e errarem seus ataques são desarmados automaticamente. Asarmas caemaseuspés.

Especial: um oponente tem direito a um teste de Intuição contra CD 20 para notar que você está realizando esta mano-bra e evitar atacá- lo.

Usar Armas Simples

Você foi treinado para usar todas as armas simples, como adaga e bordão.

Benefício: você sabe usar armassimples.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidadede –4 em jogadas de ataque.

Usar Armas Marciais

Você foi treinado para usar todas as armas marciais, como espada longae machado deguerra.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: você sabe usar armasmarciais.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidadede –4 em jogadas de ataque.

Usar Arma Exótica

Escolha uma arma exótica, como katana ou pistola. Você foi treinado para usar esta arma.

Pré-requisito: Usar Armas Simples.

Benefício: vocêsabeusaraarmaescolhida.

Normal: um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre penalidadede –4 em jogadas de ataque.

Usar Armaduras Leves

Vocêfoitreinadoparausararmadurasleves.

Benefício: você sabe usar armadura acolchoada, corselete de couro,
courobatido,camisadecotademalhaeoutrasarmadurasleves.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saibausar
aplicasuapenalidadedearmaduraemjogadasdeataque etestesde períciasbaseadasemForçae Destreza.

Usar Armaduras Médias

Vocêfoitreinado parausararmaduras médias.

Pré-requisito: Usar Armaduras Leves

Benefício: você sabe usar cota de escamas, cota de malha, couraça, gibãodepeleseoutrasarmadurasmédias.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saibausar
aplicasuapenalidadedearmaduraemjogadasdeataque etestesde períciasbaseadasem Força e Destreza.

Usar Armaduras Pesadas

Você foi treinadoparausar armaduraspesadas.

Pré-requisito: Usar Armaduras (leves, médias)

Benefício: vocêsabeusarlorigasegmentada, meiaarmadura, armadura completaeoutrasarmaduraspesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura que não saibausar
aplicasuapenalidadedearmaduraemjogadasdeataque etestesde períciasbaseadasem Forçae Destreza.

Usar Escudos

Vocêsabelutarcomescudos.

Benefício: você sabe usar escudos leves e pesados.

Normal: um personagem equipado com um escudo que não saibausar
aplicasuapenalidadedearmaduraemjogadasdeataque etestesde períciasbaseadasem Força e Destreza.

Usar Escudo de Corpo

Você sabe lutar com escudos de corpo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: você sabe usar escudos de corpo.

Normal: um personagem equipado com um escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Usar Venenos

Vocêfaz o que muitos consideram desleal: usar venenos para deixar suas armas mais perigosas.

Pré-requisitos: treinado em Ofício (alquimia), tendência não Bondosa.

Benefício:vocêpodeaplicarvenenoemarmassemriscodese envenenar acidentalmente.

Normal: um personagem sem este talento que aplique vene- no em uma arma tem 10% de chance de expor-se acidentalmente ao veneno.

Vitalidade

Vocêsuportamaisferimentosqueoutraspessoas.

Benefício: você recebe 1 ponto de vida adicional por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo.

Porexemplo, se escolher este talento no 3º nível, recebe 3 PV. Chegando ao 4º nível, recebe +1 PV, e assim por diante.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitosse acumulam.

TALENTOS DE PERÍCIA

Talentos deste grupo melhoram a utilização normal de perícias, ou fornecem novas utilizações.

Acrobacia Audaz

Você consegue atravessar aposentos lotados ou mobiliados, correndo sobre mesas, escorregando por corrimões de escada, balançando-seem candelabrosouatépisandosobreoutraspessoas!

Pré-requisito: treinado em Acrobacia.

Benefício: você pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer reção emseu deslocamento. Vocêpoderealizarinvestidasmesmo nessas condições.

Normal: um personagem em terreno difícil tem seu desloca- mento reduzido à metade, e não pode realizar investidas.

Acrobático

Vocêtropeça menos que os outros.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Acrobacia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Afinidade com Animais

Vocêse dá bem com animais.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Adestrar Animais que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Ágil

Você pode usar sua agilidade para realizar proezas acrobáticas.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: você pode usar seu modificador de Destreza em vezde Força emtestes de Atletismo.

Alquimista Avarento

Você pode criar itens alquímicos com menos materiais (ou materiais mais baratos).

Pré-requisitos: treinado em Ofício(alquimia).

Benefício: você pode criar itens alquímicos por um sexto do preço de mercado. Por exemplo, um frasco de ácido custa 10 TO. O custo para criar este mesmo ácido seria 3,3 TO. Contudo, umalquimista avarento pode criá-lo por 1,6 TO.

Normal: o custo de criação de um item é um terço de seu preço de mercado.

Alquimista Prodígio

Você se destaca no ofício de alquimia.

Pré-requisitos: Foco em perícia(Ofício [alquimia]).

Benefício: você pode criar versões obra-prima de itens alquímicos. Se o item tiver um efeito medido em dados, você pode adicionar um dado do mesmo tipo ao efeito. Por exemplo, ácido causa 2d4 pontos de dano.

Ácido obra-prima causa 3d4 pontos de dano. Se o item não tiver um efeito medido em dados, adicione +2 à CD para resistir a ele ou dobre a duração de seus efeitos(você escolhe). Todas as outras características do item permanecem inalteradas. Criar um item alquímico obra-prima aumenta a CD do teste de Ofício em +5, e o custo de criação em +100 TO.

Aptidão Mágica

Você tem um dom natural para as artes místicas.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Identificar Magia que tenha recém realizado. Vocêdeve aceitar a segunda ro- lagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Armadilheiro de Combate

Você deixa armadilhas preparadas para uso quase imediato.

Pré-requisito: Preparar Armadilhas.

Benefício: você pode construir e carregar armadilhas para uso posterior, em combate, perseguição, etc. Você pode carregar um número de armadilhas desta forma igual a 1 + seu modificador de Inteligência. Você ainda precisa gastar uma ação completa para armar estas armadilhas.

Armadilheiro Peçonhento

O inimigo pode achar que sobreviveu às suas armadilhas.

Mas, alguns dias depois, começa a se sentir mal...
Pré-requisitos: Armadilheiro Mal-Intencionado; capacidade de lançar as magias *envenenamento* ou *praga* ou habilidade de classe fabricarvenenos.
Benefício: você pode adicionar às suas armadilhas o efeito das magias
envenenamento ou *praga* (escolha uma magia) ou de um veneno que você possa fabricar. O efeito acontece ao mesmo tempo em que outros efeitos das armadilhas.Você deve pagar o custo do veneno em separado da armadilha, ou 100 TO se adicionar o efeito de *envenenamento* ou*praga*.

Armadilheiro Versátil
Sua criatividade sádica não conhece limites.
Pré-requisitos: Int15ou Sab15,PrepararArmadilhas.
Benefício: você pode construir e armar todas as armadilhas da lista.

Artista
Vocêtem jeito para as artes.
Benefício: vocêpoderolaroutravezumtestede Atuação que tenha recémrealizado. Vocêdeveaceitarasegundarolagem, mes- mo que seja pior que a primeira.

Artista de Conjunto
A sua estrela brilha mais quando todo o conjunto está unido.
Pré-requisito: talentoArtista.
Benefício: vocêrecebeum bônus de +6 em testesde Atuação quando estiver atuando em conjunto com outros artistas.
Especial: você não pode aprender este talento se já possuir Artista Solo.

Artista Intelectual
Sua personalidade transparece em suas criações e suas ideias produzem obras e argumentos notáveis.
Pré-requisitos: Inteligência ou Sabedoria 13.
Benefício: você pode aplicar o seu modificador de Inteligência ou Sabedoria em vez de seu modificador de Carisma em testes das perícias Atuação e Diplomacia. Você tambémrecebe um bônus de +1 em todos os testes de Atuação e Diplomacia.

Artista Solo
A sua estrela brilha mais quando as outras estão longe; caso contrário, você se sente ofuscado.
Pré-requisito: talentoArtista.
Benefício: você recebe um bônus de +6 em testes de Atuação quando estiver atuando sozinho, mas sofre uma penalidade de –4 em testes de Atuação em conjunto.
Especial: você não pode aprender este talento se já possuir Artista de Conjunto.

Atlético
Vocêtemaptidãonaturalparaatividadesfísicas.
Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Atletismo que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Autossuficiente
Vocêse virabemsozinho.
Benefício: vocênão sofreapenalidadede–5 parafazertestes de Cura em si mesmo, e recebe +4 nos testes de Sobrevivência se estiver sozinho (sem nenhum aliado a até 18m).

Bardo Sabichão
Quando o assunto é alguma história, você sempre tem algo a acrescentar.
Pré-requisito: habilidade de classe conhecimento de bardo.
Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de conhecimento debardo.
Normal: o seu teste de conhecimento de bardo é igual ao seu nível + modificador de Inteligência.

Carícias Revigorantes
Você sabe como aliviar as dores e as tristezas de uma pessoa - sob os lençois, de forma bem íntima.
Pré-requisito: Car 15, Cortesã Sedutora
Benefício: você pode revigorar pessoas com seu "toque". Escolha um dentre os efeitos a seguir: curar 2d8 PV, recuperar um uso de uma habilidade com usos diários (como a habilidade de destruir o mal de um paladino) ou recuperar 2d8PM. Usar este talento exige um minuto, e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Criar Obra-Prima
Vocêé um artesão competente e pode criar itens de qualidade excepcional.
Pré-requisito: treinado emOfício, Foco emPerícia (Ofício). **Benefício:** você pode construir armas, armaduras e kits de ferramentas de qualidade obra-prima. Uma arma obra-prima for- nece
+1 em jogadas de ataque; uma armadura obra-prima tem sua penalidade de armadura reduzida em 1; e um kit de ferramentas obra-primafornece +2 nostestesdaperíciaapropriada.
Paracriar um item obra-prima, siga as regras normais para cria- ãode

itens,excetoqueadificuldadedotestedeOfícioaumentaem CD+5, e o custo de criação do item aumenta em +100 TO.

Código Militar

Você adota um jargão com seus soldados ou companheiros, um verdadeiro idioma incompreensível para todos os inimigos.

Benefício: personagens com este talento podem se comunicar verbalmente na frente de outras pessoas, e não serão entendidos. Em combate, podem discutir planos complexos, formular estratégias e definir táticas, sem que o inimigo compreenda. Cada código militar é único (assim, dois grupos diferentes terão cada um o seu código particular). Mensagens também podem ser escritas neste código.

Nenhuma perícia é capaz de decifrá-lo, embora ele seja quebrado por magias como *compreender idiomas*.

Cortesã Sedutora

Você pratica a profissão mais antiga da humanidade, e conhece seus "truques do ofício".

Pré-requisito: Car 13, treinado em Enganação.

Benefício: você pode seduzir pessoas. Faça um teste

de Enganação oposto pelo teste de Vontade de seu alvo. Se você for bem sucedido, o alvo sofre efeitos idênticos aos de uma

magia *enfeitiçar pessoa*, com duração de um dia. Usar este talento exige um minuto de conversa (ou dança no palco da taverna, ou performance entre quatro paredes...), e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Dança Excitante

Seus movimentos inflamam o coração da platéia.

Pré-requisito: treinado em Atuação, Cortesã Sedutora

Benefício: você pode estimular pessoas com sua dança. Todos os aliados a até 9m que possam vê-lo e ouvi-lo recebem um bônus de

+2 na Força e, se realizarem uma ação completa para atacar, podem fazer um ataque extra. Usar este talento exige uma ação completa, seus efeitos duram um minuto e ele pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Dedos Ágeis

Vocêtem mão leve.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Ladinagem que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Despistar

Ninguém conhece os becos e ruelas como você.

Pré-requisito: treinado em Conhecimento(local).

Benefício: quando estiver nas ruas de uma cidade que conheça (à qual sua perícia Conhecimento se aplique), você recebe um bônus de

+4 em teste de Furtividade, em testes de Enganação para criar distração uma distração para se esconder e em testes

de Atletismo para perseguições.

Diligente

Vocêépacienteedetalhista.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar na tarefa à frente. Se fizer isso, recebe +2 nos testes de períciarealizadosatéapróxima rodada.

Dízimo Duvidoso

Você vende lugares nos Reinos dos Deuses e garante a seus fiéis que, com uma pequena contribuição, eles estarão conquis-tando as boas graças da divindade.

Pré-requisitos: treinado em Enganação, tendência não Leal. **Benefício:** sempre que estiver em uma comunidade com devotos dodeus aquem você serve(oudiz servir...), vocêpode fazerum teste de Enganação contra CD 15 por dia. Se você for bem-sucedido, recebe 1 TO por cada ponto que seu teste exceder a CD. Como alternativa, você pode usar este talento para arrancar favores de plebeus. Estes favores podem incluir abrigo durante uma noite, transporte, informações, etc., desde que sejam coisas ao alcance de plebeus. A CD total para estes favores é 20 (favores simples), 25 (favores complicados, cus- tosos ou arriscados), 30 (favores ilegais ou muito arriscados) ou mais, a critério do mestre (favores que ameacem a vida do plebeu ou de sua família). Em qualquer caso, se você rolar um "1natural",não poderá usar este talento por um mês. Além disso, você terá atraído a atenção de clérigos e/ou paladinos da divindade cujo nome está usando. Obviamente, eles não estarãonadasatisfeitoscomvocê...

Domador Amador

Você fala a língua do coração dosanimais.

Pré-requisitos: Foco em Perícia (Adestrar Animais).

Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia selvagem.

Domador de Feras

Você fala a língua do coração das feras mais selvagens.

Pré-requisito: habilidadede classe empatia selvagem.

Benefício: você pode utilizar a sua habilidade de classe

empatia selvagem também em espíritos e monstros irracionais (com Int 1 ou 2), mas sofre uma penalidade de –4 no teste.
Normal: você pode utilizar empatia selvagem apenas em animais.

Domador de Mortos
A morte é parte da vida. A morte é natural. Então mortos-vivos são a coisa mais natural do mundo!
Pré-requisito: habilidade de classe empatia selvagem. **Benefício:** você pode utilizar empatia selvagem em mortos-vivos sem Inteligência ou irracionais.
Especial: este talento só está disponível para jogadores com a aprovação do mestre.

Extorsão Cruel
Você tem "técnicas especiais" para fazer as pessoas lhe darem "presentes".
Pré-requisito: treinado em Intimidação, tendência não Bondosa. **Benefício:** você pode sair pelas ruas da cidade coletando "doações". Faça um teste de Intimidação, e consulte a tabela abaixo para ver o quanto você conseguiu recolher. Este talento pode ser usado uma vez por dia (e, obviamente apenas em cidades).

Resultado do Teste	Dinheiro Recolhido
9 ou menos	Nenhum
10-19	1d4 TO x seu nível
20-29	1d8 TO x seu nível
30 ou mais	2d6 TO x seu nível

Foco em Perícia
Escolha uma perícia. Vocêtem certo dom com ela.
Pré-requisito: treinado na perícia escolhida.
Benefício: vocêrecebe +4 emtestes daperíciaescolhida.

Fraudulento
Você sabe comoencobriraverdade.
Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Enganação que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Golpista
Você é um tipo especial de ladrão - quando rouba, suas vitímas lhe agradecem e comentam sobre sua gentileza!
Pré-requisitos: Enganação 8 graduações, Impostor. Beneficios: Você pode utilizar a habilidade Música de Bardo
Fascinar mesmo sem ter niveis em Bardo, e usando Enganação no lugar de Atuação . Caso consiga fascinar um alvo, você pode usar nele a habilidade Música de Bardo Sugestão,
substituindo Atuação por Enganação. Você pode usar cada um desses efeitos uma vez por dia.

Ginga das Ondas
Você está acostumado a viver em navios, e ri daqueles que perdem o equilíbrio e vomitam com o balanço do mar.
Benefício: você recebe +1 de bônus em Reflexos. Além disso, em um navio, nunca precisa fazer testes de Acrobacia para ficar de pé devido às condições do mar, e nunca sofre penalidade em testes apenas por estar navegando.

Homem dos Sete Instrumentos
Você aprendeu de tudo um pouco, e um pouco de tudo
Benefício: Você pode fazer testes de perícias que exigem treínamento sem ser treinado nelas. Além disso, você recebe um bônus de +1 em testes de perícias nas quais não é treinado.

Impostor
Vocêpode, deformaquasesobrenatural, fingirterhabilidades que não tem. E você finge tão bem que *consegue* fazer essas coisas!
Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Enganação).
Benefício: graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e também a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdadenão tem.
Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Enganação. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu bônus de Carisma.

Iniciativa Aprimorada
Você não perde tempo em situações de combate.
Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Iniciativa que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda ro- lagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Investigador
Você é um bom detetive.
Pré-requisito: Int 13.
Benefício: vocêpodesomarseubônusdeInteligênciaatestes de Obter Informação e testes de Percepção para procurar.

Mal-Intencionado
É melhor enfrentar um guerreiro com uma espada de duas mãos do que cair numa de suas armadilhas.
Pré-requisito: Preparar Armadilhas.
Benefício: todas as suas armadilhas que causam dano

causam 2d6 pontos de dano adicional. Além disso, a CD do teste de Percepção para encontrar suas armadilhas, e dos testes de resistência para resistir aos efeitos delas, aumenta em +2.

Mãos Rápidas

Quando os outros percebem, já foram roubados.

Pré-requisitos: Des 15, treinado em Ladinagem.

Benefício: uma vez por rodada, você pode fazer um teste de Ladinagemparaprestidigitaçãocomouma açãolivre.

Mestre Armadilheiro

Suas armadilhas mais parecem máquinas de guerra.

Pré-requisitos: Preparar Armadilhas, mais um talento entre Armadilheiro de Combate, Armadilheiro Mal-Intencio- nado, Armadilheiro Peçonheto ou Armadilheiro Versátil.

Benefício: você pode construir armadilhas Enormes (que ocupam um quadrado de 6m de lado) pelo dobro do custo. Você também pode armar até duas armadilhas no mesmo espaço. Uma criatura que entre nesse espaço é atingida simul- taneamente pelas duas armadilhas.

Negociador

Você sabe barganhar.

Pré-requisito: treinado em Ofício.

Benefício: quando você chega a uma comunidade, faça um teste de Ofício (CD 20). Se tiver sucesso, você pode comprar itens nesta comunidade por 75% do preço padrão (arredondado para baixo). Por exemplo, você pode comprar uma armadura completa (que normalmente custa 1.500 TO) por 1.125 TO.

Se falhar, você pode tentar novamente em um mês (ou quan- do visitar outra comunidade).

Olho Marcial

Você é capaz de avaliar um oponente, descobrindo seus pontos fortes e fracos.

Pré-requisito: treinado em Percepção.

Benefício: para descobrir detalhes sobre um oponente, faça um teste de Percepção (CD 10 + nível do oponente) como uma ação de movimento. Em caso de sucesso, você descobre sua classe de armadura, bônus de ataque ou quantidade de pontos de vida atual. Novos testes podem revelar as informações adicionais (até que todas as três sejam conhecidas).

Paranóia Saudável

Você sabe que "eles" estão atrás de você, e não pretende ser pego desprevenido.

Pré-requisito: Treinado em Intuição.

Benefício: Você pode usar a perícia Intuição no lugar de Iniciativa . Além disso, se você sofrer um ataque enquanto está surpreendido, tem direito a um teste de Intuição contra CD 20. Se for bem-sucedido, não ficara desprevinodo - Alias, você já esperava ser atacado, mesmo que não pudesse ver os atacantes

Persuasivo

Você sabe ser convincente.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Diplomaciaque tenharecémrealizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Preparar Armadilhas

Para que sujar as mãos de sangue? Suje-as de graxa e deixe as armadilhas fazerem o trabalho...

Pré-requisito: treinado em Ofício ou Sobrevivência.

Benefício: você aprende a construir e armar duas armadi- lhas da lista a seguir. Construir uma armadilha exige dez minu- tos e o gasto de matérias-primas (indicado em cada armadilha específica). Uma vez que a armadilha esteja construída, você pode armá-la com uma ação completa.

Você pode armar uma armadilha em qualquer espaço adjacente a você que não esteja ocupado por outra armadilha ou por outro personagem. A armadilha ocupa uma área de 3m de lado, e afeta a primeira criatura que entrar nessa área.

Qualquer armadilha colocada desta forma fica escondida——caso contrário, não teria muita utilidade! Para detectar uma armadilhaé necessáriopossuirahabilidadedeclasseencontrar armadilhas eser bem-sucedido em um testede Percepção con- tra CD 20 + seu modificador de Inteligência ou Sabedoria, à suaescolha. Para desarmarumaarmadilhaénecessáriopossuir um kit de ladrão e realizar um teste de Ladinagem contra CD 20 + seu modificador de Inteligência ou Sabedoria. Se o per- sonagem falhar no teste de Ladinagem por 5 pontos ou mais, irá ativar a armadilha e falhará automaticamente em qualquer teste de resistência relacionado a ela. O personagem pode tentar desarmar uma armadilha sem um kit de ladrão, mas sofre umapenalidadede–5 notestede Ladinagem.

Um personagem que note a armadilha pode pular sobre ela com

um teste de Atletismo contra CD 25 (ou CD 15 com uma corrida de no mínimo 6m para pegar impulso). Ele tam- bém pode passar por ela sem ativá-la com um teste de Acroba- cia contra CD 20. É claro que, se houver espaço

suficiente, um personagem que tenha detectado a armadilha pode simples- mente passar ao largo e evitá-la. Se você armar a armadilha à vista de outro personagem (ou seja, ele notar claramente o que você está fazendo, enquanto você faz), ele é automaticamente bem-sucedido no teste para notar a armadilha.

Lista de Armadilhas:

A seguir está a lista de armadilhas que um personagem com o talento Preparar Armadilhas pode construir. A CD para resistir aos efeitos das armadilhas é sempre 15 + metade do seu nível + seu modificador de Inteligência ou Sabedoria (à sua escolha). Some metade do seu nível ao dano de todas as armadilhas, como se elas fossem armas.

- **Arapuca**

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: uma espécie de jaula de madeira sustentada por gravetos ou pequenas hastes, pronta para cair e prender a vítima. Pode estar equipada com uma isca de algum tipo. Quando uma criatura Média ou menor entra na área da armadilha, a jaula cai e captura-a. A vítima precisa ter sucesso em um teste de Reflexos ou fica presa na jaula. Ela só pode sair com um teste de Força contra CD 20 ou um teste de Acrobacia contra CD 25.

- **Boca Afiada**

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: umaespéciede“boca”metálicacomgrandesden- tes pontiagudos. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a boca se fecha. A vítima sofre 4d6 pontos de dano e tem o seu deslocamento reduzido à metade até que seja curada em uma quantidade de PV igual ao dano causado pela armadilha.

- **Conjuração Surpresa**

Custo dos materiais: 60 TO + (50 TO x nível da magia).

Efeito: você deixa uma magia preparada na área. Quando uma criatura entra na área da armadilha ou passa a 1,5 dela, uma criatura começa a ser invocada e surge na próxima rodada. Decida o tipo de criatura com base na magia *invocarmonstro*. Você deve ser capaz de lançar a magia *invocar monstro* para construir esta armadilha. Você só pode ter uma armadilha deste tipo preparada de cada vez, e ela custa 50 TO por nível da magia (além do custo de 60 TO pelos materiais).

- **Corrosiva**

Custo dos materiais: 100 TO.

Efeito: um fosso com ácido, ou uma bolsa com ácido escondida no teto. Seja como for, quando uma pessoa passa por esta armadilha, toma um banho que a deixa limpinha... Até os ossos! A vítima sofre 4d8 pontos de dano por 1d4+1 rodadas (o bônus da metade do nível é aplicado apenas no dano da primeira rodada). Um teste de Reflexos bem-sucedido evita o dano das rodadas subsequentes.

- **Escorregadia**

Custo dos materiais: 10 TO.

Efeito: uma armadilha simples, mas que pode ser extremamente eficaz em conjunto com um desfiladeiro (ou com um relógio da morte, descrito abaixo). Quando uma criatura entra no espaço da armadilha, cai no chão e escorrega por 1d6 quadrados em uma direção específica (determinada pelo arma- dilheiro quando a armadilha é armada). Um teste de Reflexos evita que a criatura escorregue, mas não que caia no chão. A armadilha continua ativa durante toda a cena, mas, uma vez que tenha sido ativada, outras criaturas podem tentar atraves- sá-la (veja a descrição de Preparar Armadilhas). Criaturas de tamanho Enorme ou maior são imunes a esta armadilha.

- **Explosiva**

Custo dos materiais: 50 TO.

Efeito: um pavio escondido que, quando ativado pela pisada de uma criatura, explode uma bomba de pólvora. A criatura que ativou a armadilha sofre 6d6 pontos de dano de fogo, sem direito a teste de resistência. Todas as criaturas a até 3m da ar- madilha também sofrem 6d6 pontos de dano de fogo, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzir esse dano à metade.

- **Incendiária**

Custo dos materiais: 50 TO.

Efeito: um fosso com uma substância alquímica inflamável, ou uma bolsa com essa mesma substância escondida no teto. O infeliz que pisar na armadilha sofre 4d6 pontos de dano, sem direito a teste de resistência, e pega fogo, sofrendo mais 1d6 pontos de dano no início de cada um de seus turnos até apagar as chamas. Apagar as chamas exige uma ação completa.

- **Gatilho**

Custo dos materiais: 5 TO.

Efeito: esta armadilha depende de um item à sua escolha. Quando uma criatura entra no quadrado da armadilha, o item que você preparou explode e atinge todos dentro da área. Você pode utilizar os seguintes itens em conjunto com a armadilha: *água benta*, *água congelante**, *ácido*, *bomba fétida**, *bomba de fumaça**, *fogoalquímico*, *granada*, *granadasônica**, *óleo inflamável**, *pó cegante Vanndaime** ou suas

versões maiores ou concentradas.

- **Lâminas Letais** **Custo dos materiais:** 30 TO.

Efeito: uma lâmina escondida no chão, equipada com uma mola ou outro mecanismo para fazê-la saltar. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a lâmina salta, causando 4d12 pontos de dano, sem direito a teste de resistência. Reduza o dano em 1d12 se a criatura estiver usando armadura média ou em 2d12 se estiver usando armadura pesada.

- **Pega-Mago**

Custo dos materiais: 30 TO.
Efeito: quando uma criatura entra na área da armadilha, ela se ativa, borrifando uma substância tóxica que impede a concentração.
Qualquer criatura atingida por esta armadilha precisa fazer um teste de Fortitude para poder lançar uma magia ou usar uma habilidade mágica. Este efeito dura 1d4+1 rodadas.

- **Pegajosa**

Custo dos materiais: 50 TO.
Efeito: uma área coberta com cola especial, que adere cada vez mais à medida que uma criatura luta para se livrar dela. Quando uma criatura entra na área da armadilha, a cola faz com que ela fique enredada (penalidade de –2 nas jogadas de ataque e –4 em Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. Criaturas de tamanho Enorme ou maior são imunes a esta armadilha.

- **Rede**

Custo dos materiais: 25 TO.
Efeito: umaredepreparadaparacaireprenderumavítima.
Quando uma criatura Grande ou menor entra na área da arma- dilha,arede caisobreelaeergue-anoar.Acriaturaficaenredada e suspensa no ar a 3m de altura. A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força (CD 25) ou Acrobacia (CD 25). Aredetem 5 pontosdevida, massofredanoapenasde corte.Serasgar,qualquer criaturaenredadasesoltaautomatica- mente. Uma queda da rede causa 2d6 pontos de dano.

- **Relógio da Morte** **Custo dos materiais:** 1.000TO.

Efeito: um mecanismo complexo, envolvendo engrenagens, pistões e diversas lâminas. O pobre coitado que cai em um relógio da morte é furado, cortado e destroçado, sofrendo 8d12 pontos de dano, sem direito a teste de resistência. O dano é de todos os tipos (corte, esmagamento e perfuração).
Umavezativado, orelógiocontinuafuncionandoatéofim da cena (ou por alguns minutos, acritério do mestre). Qualquer criatura que entrar na área do relógio sofre o mesmo dano, mas comdireitoateste de Reflexospararreduzi-lo àmetade.

Preparar Armadilhas de Covil Existe decoração melhor para umcovil? **Pré-requisito:** Preparar Armadilhas.
Benefício: você pode preparar qualquer armadilha da lista de *Tormenta RPG*, Capítulo 10. Preparar essas armadilhas demora 1 dia por ND (ou 10 minutos para ND ½) e custa uma quantidade de TO igual a 10 x o ND.

Prontidão
Seus sentidos são mais apurados que o normal.
Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Percepção que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Rastrear
Você recebeu treinamento para seguir rastros.
Pré-requisito: treinadoem Sobrevivência.
Benefício: você pode fazer testes de Sobrevivência para encontrar rastros. A difi- culdade varia de acordo com o solo — CD 10 para solo macio (neve, lama), 15 para solo padrão (grama, terra) e 20 para solo duro (rocha ou pisodeinteriores).
Vocêganha +1 paracadatrêscriaturasno grupo sendo seguido. Você sofre uma penalidade de –1 para cada dia desdeacriação dosrastrose umapenalidadede–5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição.
Se falhar você pode tentar novamente gastando mais um dia (mas lembre-se de que a CD aumenta a cada dia).

Rato das Ruas
Nas tavernas mais sujas e nos becos mais escuros...Você está em casa.
Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Enganação e Obter Informação dentro de cidades.

Senso da Natureza
Você sabe como viver em áreas selvagens.
Benefício: vocêpoderolaroutravezumtestede Sobrevivência que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rola- gem, mesmo que seja pior que a primeira.

Sorrateiro

Vocêébomempassardespercebido.

Benefício: você pode rolar outra vez um teste de Furtividade que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Teoria da Conspiração

"Seis dos meus filhos". Há "seis" Dragões-Reis. Coincidência? Ou isso é o que eles querem que você pense?

Benefícios: Sempre que você fizer um teste de Identificar Magia , Intuição ou Obter Informação , você pode fazer um teste de Conhecimento (Qualquer) como ação livre. O teste de conhecimento conta como uma ação de Prestar Ajuda para você mesmo no teste de perícia.

Treino em Perícia

Escolha uma perícia na qual você não seja treinado. Você se dedicoua estaperícia.

Benefício: vocêsetornatreinado na períciaescolhida.

Vilão da Arena

Alguns gostam de adoração como heróis da Arena. Você prefere interpretar o papel do vilão - em lutas encenadas ou mesmo sendo realmente um mau caráter trapaceiro. O ódio do público é um incentivo para você.

Pré-requisito: treinado em Intimidação.

Benefício: sempre que estiver lutando contra um oponente que esteja se beneficiando do talento Torcida, você também recebe os mesmo benefícios. Caso ambos estejam usando torcida (ou seja, você tenha torcedores a seu favor e contra você), você recebe os benefícios em dobro. Caso as regras de interferência do público estejam sendo usadas, você transforma qualquer penalidade em bônus.

TALENTOS DE MAGIA

Todos estes talentos são de alguma forma, ligados a magias. São próprias para classes conjuradoras —bardos, clérigos, druida, etc — mas qualquer personagem com habilidade de lançar magias pode se beneficiar deles.

TalentosMetamágicos

Quando o conhecimento de conjurador aumenta, ele pode aprendera lançar magias de formas diferentes. Preparar e lançar uma magia alterada é um pouco mais difícil — mas, graças aos talentos metamágicos, épossível.

Magias modificadas por um talento metamágico gastam mais pontos de magia que o normal. Isso não muda o nível da magia; a CD para resistir a ela permanece a mesma.

Não se pode usar talentos metamágicos para afetar magias lançadasa partirdeitensmágicos, comovarinhasoupergaminhos.

Você pode aplicar mais de um talento metamágico sobre uma mesma magia, pagando o custo cumulativo em PMs. Por exemplo, uma *bola de fogo* maximizada e potencializada custa 8 PM para ser lançada (magia de 3º nível + 3 PM para maximizar + 2 PM para potencializar). No entanto, você não pode aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez em uma mesma magia — não se pode potencializar uma mesma *bola de fogo* duas vezes, porexemplo.

Acelerar Magia[metamágico]

Vocêpodelançarmagiasmaisrapidamente.

Custo: +4PM.

Benefício: quando você usa este talento, pode lançar uma magia como uma ação livre. Lançar uma magia acelerada não dei- xa você desprevenido.

Você só pode usar este talento uma vez por rodada. Magias comum tempo deexecução maiorqueuma ação completanão são afetadaspor estetalento.

Adaptabilidade

Na hora de maior necessidade, você lembra como lançar

aquela magia que não tinha preparado.

Pré-requisito: classe mago.

Benefício: você pode lançar uma magia que não preparou. Você deve perder magias preparadas cujo custo some pelo menos o dobro do custo de uma que quer lançar. Por exemplo, para lançar uma magia de 3 PM, você deve perder magias preparadas que somem pelo menos 6PM.

Ampliar Magia [metamágico]

Vocêpode fazer com que uma magia afete uma área maior.

Custo: +3PM.

Benefício: quando você usa este talento, a área da magia é duplicada (por exemplo, uma *bola de fogo* ampliada tem 12m de raio, em vez de 6m).

Magiassemáreadeefeito não são afetadas porestetalento.

Aumentar Magia [metamágico] Vocêpode aumentar o alcance de uma magia. **Custo:** +1PM.

Benefício: quandovocêusaestetalento, oalcancedamagiaé duplicado (porexemplo, um*relâmpago* aumentadotemumalcan- ce de 90m, em vez de45m).

Magias sem alcance medido em metros não podem ser

afetadas por este talento.

Canto Monástico
Você foi treinado em um mosteiro, onde rezava através de belos cânticos.
Pré-requisitos: treinado em Atuação (música),capacidade de lançar magias divinas.
Benefício: quando você lança uma magia, pode gastar uma ação de movimento para entoar um canto litúrgico. Se fizer isso, a CD para resistir à magia aumenta em +1. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma +1.
Obviamente, você não pode lançar magias desta forma se não puder fazer sons (por exemplo, sob efeito de Magia Silenciosa).

Canto Monástico Aprimorado
No mosteiro onde foi treinado, você era responsável por ensinar os acólitos a cantar como anjos.
Pré-requisito: Atuação (música) 8 graduações, Canto Monástico. **Benefício:** quando você usa o talento Canto Monástico, soma seu bônus de Carisma aos efeitos numéricos variáveis da magia (dano causado, PV curados, etc.). Este efeito ocorre em adição ao efeito de Canto Monástico.

Canto Monástico Magistral
Os deuses choram de emoção ao ouvi-lo cantar.
Pré-requisito: Atuação (música) 13 graduações, Canto Monástico Aprimorado.
Benefício: quando você usa o talento Canto Monástico, a magia fica sob efeito do talento Maximizar Magia. Este efei- to ocorre em adição aos efeitos de Canto Monástico e Canto Monástico Aprimorado.

Conhecimento Mágico
Vocêestudou para aumentar seu repertório de magias.
Benefício: você aprende mais duas magias de quaisquer níveis que possa lançar. Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, pode aprender duas magias novas de 1º ou 2º nível.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende duas novas magias.

Dominar Magia
Escolhauma magia. Vocêtemmaisfamiliaridadecomela.
Benefício: o custo em PM para lançar a magia escolhida di- minui em
1. O custo final (após aplicar todos os modificadores, incluindo este talento e talentos metamágicos) é no mínimo 1 PM.

Contramágica Aprimorada
Vocêsabecontra-atacarumamagiacommaiseficiência.
Benefício: você pode usar qualquer magia como contra- mágica, desdequeseu custo em PM sejaigualou superior ao custo da magia que você quer anular.
Normal: umpersonagemsemeste talento só podeusarcomo contramágica uma magia igual à que ele quer anular.

Druida Boticário
Quando você e o seu caldeirão se juntam, as possibilidades são enormes.
Pré-requisitos: classe druida, talento Preparar Poções, treinado em Ofício (alquimia).
Benefício: você pode criar poções com magias de até 5º nível.
Normal: você só pode criar poções com magias de até 3º nível.

Elevar Magia [metamágico]
Vocêpode tornar uma magia mais poderosa.
Custo: +1 PMpor nível que se deseja aumentar.
Benefício: uma magia elevada tem um nível de magia mais alto que o normal (até um máximo de 9º nível). Diferente de ou- tros talentos metamágicos, Elevar Magia aumenta verdadeiramen- te o nível da magia. Todos os efeitos dependentes de nível (como CDpararesistir) são calculadosdeacordo como nívelelevado.

Escrever Pergaminhos
Você pode criar pergaminhos que você ou outro conjurador podem usar para lançar uma magia uma vez.
Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 1º nível.
Benefício: você pode criar pergaminhos. O pré-requisito para criar um pergaminho é conhecer a magia que ele irá con- ter (pergaminhos podem conter qualquer magia). O preço deum pergaminho é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nele x 25 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar o pergaminho.
Veja as regras para pergaminhos em *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Escudo da Fé Aprimorado
Para você, o nome de certa magia tem significado bem literal. **Pré-requisitos:** treinamento com escudo, capacidade de lançara magia*escudodafé*.
Benefício: quando você lança a magia *escudo da fé*, não recebe o bônus de +2 em CA como normal. Em vez

disso, a magia cria um *escudo pesado +2* brilhante, com o símbolo sagrado de seu deus. Apenas você pode empunhar este escudo (ele se desvanece se outro personagem tentar usá-lo), masvocê pode arremessá-lo ou largá-lo por quanto tempo quiser, e ele persistirá. O escudo dura por um dia. Você não pode lançar a versão "normal" da magia *escudo da fé*.

Esculpir Magia [metamágico]

Você pode lançar *bolas de fogo* quadradas e *cones glaciais* em linha!

Custo: + 1 PM.

Benefício: este talento só pode ser aplicado em magias que tenham como área cilindro, cone, esfera, linha, explosão ou quadrado. Você pode trocar a área da magia para um cilindro com 3 m de raio, um cone com 9m de comprimento, uma esfera com 6m de raio, uma linha com 30m de comprimento ou um quadrado com 9m de lado.

Especialização em Raio

Seus raios são mais poderosos

Pré-requisito: Foco em Raio.

Benefício: você recebe um bônus de +3 em jogadas de dano com magias que exigem ataques de toque à distância.

Especialização em Toque

Seus ataques de toque são mais poderosos.

Pré-requisitos: Foco em Toque.

Benefício: você recebe um bônus de +3 em jogadas de dano com magias que exigem ataques de toque.

Estender Magia[metamágico]

Vocêsabe fazer com que uma magia dure mais tempo.

Custo: +1 PM.

Benefício: a duração da magia é duplicada (por exemplo, um *imobilizarpessoa* estendido dura 2 minutos, em vezde 1 min). Magias com duração instantânea, permanente ou concentra- ção não podem ser afetadas por este talento.

Expert em Cajado

Você pode canalizar energia mágica através de seu cajado com grande habilidade.

Benefício: enquanto você estiver usando um cajado(mágico ou comum), suas magias com área de cone têm alcance dobrado. Além disso, você recebe um bônus de +2 em ataques de toque associados a magias.

Expert em Cetro

Com um cetro em suas mãos, você se torna mais majestoso

Benefício: enquanto você estiver usando um cetro (mágico ou comum), suas magias de alcance pessoal têm duração dobrada. Além disso, seu nível de personagem conta como dois níveis acima para a quantidade de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando pelas magias de *criar mortos-vivos.* Se você possuir o talento liderança, seu nível de personagem também conta como dois níveis acima para calcular número de seguidores.

Expert em Orbe

Você usa uma esfera para amplificar suas magias

Benefício: enquanto você estiver usando um orbe ou bola de cristal(mágicos ou comum), suas com área de esfera ou explosão tem alcance dobrado e causam +1 ponto de dano.

Expert em Varinha

Você maneja sua varinha como um maestro rege uma orquestra. **Benefício:** enquanto você estiver usando uma varinha (mágica ou comum), suas magias com área de linha têm seu alcance dobrado. Além disso, você recebe um bônus de +2 em ataques de toque à distância associados a magias.

Especial: o aumento no alcance não se acumula com aumento de alcance por outros talentos.

Familiar

Vocêpossuiumanimaldeestimação mágico.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: você recebe a habilidade familiar do mago. Con- sultea descriçãodaclassemagoparamaisdetalhes.

Especial: ummagoquejápossuaahabilidadedeclassefami- liar não podeescolher este talento.

Foco em Magia

Escolha uma magia. Quando você lança essa magia, é difícil queseus inimigosresistamao efeito.

Benefício: adificuldadedotestederesistênciacontraamagia escolhida aumenta em CD+2.

Foco em Magia Aprimorado

Escolha uma magia. Quando você lança essa magia, é muito difícilque seusinimigosresistamaoefeito.

Pré-requisito: Foco em Magia com a magiaescolhida.

Benefício: o aumento de dificuldade oferecido pelo talento Foco em Magia aumenta para CD+4.

Foco em Raio

Seus raios são mais precisos

Pré-requisitos: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em

jogadas de ataque com magias que exigem ataques de toque à distância.

Foco em Toque
Seus ataques de toque são mais precisos.
Pré-requisitos: bônus base de ataque +1.
Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque com magias que exigem ataques de toque.

Magia Camuflada
Mesmo em um combate, você mantém seus poderes mágicos em segredo. Bolas de fogo brotam do chão, sem que você comprometa sua identidade.
Pré-requisito: Magia sem Gestos e Magia Silenciosa.
Benefício: depois que você lançar uma magia, um oponente deve ser bem-sucedido num teste de Identificar Magia contra CD 25 - nível da magia para determinar quem é o conjurador. Cada magia lançada dá direito a um novo teste.

Magia Congelante [metamágico]
Em suas mãos o frio é imbuído com sua magia.
Custo: +1 PM.
Pré-requisitos: Substituição elemental(frio).
Benefício: você só pode usar este talento em magias com o descritor "frio". Uma magia congelante enreda, por uma rodada os alvos que falhem no teste de resistência (um alvo enredado tem -2 nas jogadas de ataque, -4 em Destreza, metade do deslocamento, e é incapaz de correr ou fazer investida). Magias sem teste de resistência permitem um teste de Fortitude contra o efeito de enredar.

Magia Conspurcada
Suas magias têm um toque sinistro e macabro.
Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia negativa, tendência Maligna.
Custo: +1 PM e um uso diário da habilidade canalizar energia negativa.
Benefício: o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ter o descritor *profano*, não sendo mais afetado por resistência a energia de nenhum tipo.

Magia Corrosiva [metamágico]
Em suas mãos, o ácido é mais poderoso.
Custo: +1 PM.
Pré-requisitos: Substituição elemental(ácido).
Benefício: você só pode usar este talento em magias com o descritor "ácido". Uma magia corrosiva causa dano adicional igual à metade do dano causado, na rodada seguinte à que foi lançada. Por exemplo, *névoa ácida* corrosiva causa 2d6 pontos de dano no início de cada turno, mais 1d6 ponyos de dano na rodada seguinte. Testes de resistência não se aplicam a este dano secundário.

Magia dos Becos
Você é capaz de decifrar os segredos arcanos que as ruas escondem, na forma de pichações e manchas que não fazem sentido para os leigos. **Pré-requisito:** lançar magias arcanas
Benefício: Você pode preparar magias diferentes lendo pichações nas paredes, panfletos jogados pelo chão, tabuletas de armazéns e oficinas... Quando for preparar suas magias, se estiver em uma cidade, você pode fazer um teste de Inteligência para preparar uma magia que vocênão conhece. A CD é 10+o nivel da magia. Você ainda deve ser capaz de lançar a magia. Se for bem-sucedido, você pode preparar a magia normalmente; se falhar, você só pode tentar novamente no dia seguinte.

Magia Duradoura [metamágico] Suas magias podem durar o dia inteiro **Custo:** +6 PM.
Pré-requisitos: Estender Magia.
Benefício: uma magia duradoura tem duração de um dia.
Especial: magias com duração instantânea, permanente ou concentração não podem ser afetadas por este talento.

Magia Eletrizante [metamágico]
Suas mágicas são capazes de atordoar seus alvos
Custo: +1 PM.
Pré-requisitos: Substituição elemental(eletricidade). **Benefício:** você só pode usar este talento em magias com o descritor "eletricidade". Uma mágia eletrizante atordoa por uma rodada os alvos que falhem no teste de resistência.
Magias sem teste de resistência permitem um teste de Fortitude contra o efeito de atordoamento.

Magia Explosiva [metamágico]
Em suas mãos, o fogo pode gerar explosões poderosas
Custo: +1 PM.
Pré-requisitos: Substituição elemental(fogo).
Benefício: você só pode usar este talento em magias com o descritor "fogo". Uma magia explosiva arremesa alvos que falhem no teste de resistência 3m para trás, deixando-os derrubados. Magias sem teste de resistência permitem um teste

de reflexos contra o efeito de arremesso.

Magia Natural

Você pode lançar magias mesmo quando transformado em outra criatura.

Pré-requisitos: Sab 13, habilidade de forma selvagem.

Benefício: sem este talento você pode lançar magias quando está na forma selvagem.

Normal: um personagem sem este talento não pode usar magias quandoestánaformaselvagem.

Magia Piedosa [metamágico] Custo: +0 PM.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas. **Benefício:** uma magia aprimorada com este talento causa dano não-letal em vez de dano normal. O descritor da magia permanece inalterado.

Magia Primordial

Suas magias são brutas e diretas, assim como a natureza.

Pré-requisito: habilidade declasse forma selvagem.

Custo: +1 PM e um uso diários da habilidade forma selvagem. **Benefício:** o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ser dano físico (corte, esmagamento ou perfuração). Este dano está sujeito à redução de dano apropriada (por exemplo, 5/esmagamento), mas não a qualquer tipo de resistência a energia ou a magia.

Magia Santificada

Suas magias são puras e abençoadas.

Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia positiva, tendência Bondosa.

Custo: +1 PM e um uso diário da habilidade canalizar energia positiva.

Benefício: o dano causado pela magia preparada com este talento passa a ter o descritor *sagrado*, não sendo mais afetado por resistência a energia de nenhum tipo.

Magia Sem Gestos [metamágico] Você consegue lançar magias sem gestos. **Custo:** +1 PM.

Benefício: uma magia sem gestos pode ser lançada sem nenhum componente gestual.

Magia Silenciosa[metamágico] Você consegue lançar magias sem falar. **Custo:** +1 PM.

Benefício: uma magia silenciosa pode ser lançada sem nenhum componente verbal.

Magias em Combate

Vocêéhabilidoso ao lançarmagiasemsituaçõesdeperigo. **Benefício:** você não fica desprevenido quando lança uma magia. **Normal:** um personagem sem este talento fica desprevenido até seu próximo turno quando lança uma magia.

Mágico de palco

Você usa sua magia para divertir e impressionar.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: sempre que lançar uma magia arcana, você pode escolher diminuir seu dano, alcance ou duração em um ou mais passos. No caso de dano, cada "passo" equivale a um dado. No caso de alcance, cada passo diminui o alcance pela metade, até o mínimo de 1,5m.

No caso de duração, cada passo diminui a duração de 1 dia ou mais para 1 hora, então para 1 minuto, então para 1 rodada(mínimo).

Sacrificando esses parâmetros, você cria efeitos mais vistosos e espetaculares. Cada passo diminuído desta forma concede um bônus de +1 em seu próximo teste de perícia baseada em Carisma com qualquer um que tenha visto você lançar a magia. Por exemplo, você lança *bola de fogo* com dando de 2d6(-4d6) e alcance 15m(metade do normal). Na rodada seguinte, faz um teste de Intimidação cpmtra aqueles que viram sua *bola de fogo* modificada, e recebe um bônus de +5(+4 pelo dano diminuído, +1 pelo alcance diminuído). Obviamente, parâmetros que já estejam no limite mínimo ou que não se apliquem(no caso de magias que causam dano, têm alcance pessoal ou duração de 1 rodada ou menos) não podem ser diminuídas ainda mais.

Mago de Batalha

Você se especializou em magias de combate, e sabe como aumentar o poder delas.

Pré-requisitos: Int 13, Magias em Combate, mago 4º nível. **Benefício:** você soma seu modificador de Inteligência às joga- das de dano de suas magias.

Maximizar Magia [metamágico]

Você consegue fazer com que suas magias tenham efeito máximo.

Custo: +3 PM.

Benefício: quando você usa este talento, todos os efeitos numéricos variáveisdamagiasãoaumentadosao máximo. Porexem- plo, uma *bola defogo* capaz de causar 6d6 pontosde dano, quando maximizada, causará 36 pontos de dano (mais quaisquer bônus), semanecessidade derolardados.

Umamagiasemefeitosvariáveisnãopodeserafetadaporeste talento. Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefí- cios separados de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado jogadonormalmente.

Médico de Campo

Você está acostumado a correr sob saraivadas de flechas, para salvar a vida de companheiros e soldados caídos.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias divinas de 1º nível. **Benefício:** Você pode usar uma magia de curar ferimentos em um aliado até uma rodada depois de sua morte.

Mestre Elemental

Você é capaz de manipular os elementos facilmente.

Custo: +0 PM.

Pré-requisitos: Substituição Elemental(ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico).

Benefício: você pode trocar qualquer descritor elemental por qualquer outro descritor elemental em suas magias. Magos não precisam preparar este talento.

Personalizar Magia

Suas magias têm um toque pessoal

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: escolha um tema para sua magia, como brilhos rosados, caveiras com chifres ou um padrão em espiral. Todas as suas magias passam a lembrar esse tema em sua aparência, dificultando sua identificação por oponentes. A CD para identificar suas magias passa a ser 20 + nível da magia, para magias sendo lançadas, e 25 + nível da magia, para magias já lançadas.

Poder Mágico

Vocêtem uma parcela maior de poder mágico.

Benefício: vocêrecebe 1 ponto demagia adicional.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vezque eleéescolhidoalémdaprimeira, ospontosdemagiaforne- cidospelo talentoaumentamem+1. Porexemplo, umpersonagem que tenha escolhido Poder Mágico três vezes recebe um total de 6 PM adicionais (1 PM pela primeira vez, 2 PM pela segunda e 3 PM pela terceira).

Poder do Rebanho

Você é fortalecido pela fé de seus aliados.

Pré-requisito: Carisma 13, capacidade de lançar magias divinas. **Benefício:** a CD para resistir às suas magias divinas aumenta se houver devotos de seu deus rezando por você (em termos de regras, não fazendo nenhuma ação) a até 18m. O bônus varia de acordo com a quantidade de devotos: de 1 a 9pessoas, bônus de +1. De 10 a 49 pessoas, bônus de +2. Mais de 50 pessoas (uma verdadeira missa!), bônus de +3.

Poder do Rebanho Aprimorado

Seus aliados nem precisam ter muita fé para ajudá-lo — então trate de convertê-los!

Pré-requisito: Poder doRebanho.

Benefício: o benefício do talento Poder do Rebanho se aplica aos seus testes de resistência (além da CD das suas magias), e se ativa mesmo que as pessoas rezando por você não tenham a habilidade de classe ou o talento Devoto. Elasprecisam apenas ter a sua divindade como padroeira. Caso hajaalguma dúvida sobre um personagem ser ou não fiel ao deus, o mestre tem a palavra final.

Potencializar Invocação

As criaturas que você invoca são mais poderosas.

Benefício: as criaturas que você invoca com as magias *invocar* recebem
+2 em suas jogadas de ataque e dano.

Potencializar Magia [metamágico]

Vocêfazcomquesuasmagiastenhamefeito maior.

Custo: +2 PM.

Benefício: quando você usa este talento, todos os efeitos nu- méricos variáveisdamagiasãoaumentadosem50%. Porexemplo, um *relâmpago* capaz de causar 6d6 pontos de dano, após rolar 21, causa mais 50% (neste caso, 10), para um total de 31 pontos de dano.

Quaisquer bônus que você tenha também são potencializados. Uma magia sem efeitos variáveis não pode ser afetada por este talento.

Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefícios separados de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado jogadonormalmente.

Preparar Poções

Você pode criar poções que você ou outro personagem podem beber para receber o efeito de uma magia.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 2º nível.

Benefício: você pode criar poções. O pré-requisito para criar uma poção é conhecer a magia que ela irá conter (poções podem conter magias de até 3º nível que tenham uma ou maiscriaturas como alvo). O preço de uma poção é igual ao nível mí- nimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contidanela x 50 TO. Se a magia tiver um componente material ou umcusto em XP, você deve pagar esses custos para criar a poção.

Veja mais sobre poções em *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Realizar Implante

Através de processos misteriosos e complexos, você pode exertar partes monstruosas em pacientes voluntários.

Pré-requisito: treinado em Cura, capacidade de lançar magias arcanas de 3º nível

Benefício: você pode realizar uma cirurgia para exertar um implante (em geral uma parte de uma criatura monstruosa) em um paciente. A cirurgia dura um dia, e você precisa de um laboratório equipado (no valor de pelo menos 1.000 PO). Ao fim do dia, deve fazer um teste de Cura contra CD 25 e um teste de Identificar Magia contra CD 20. Caso seja bem-sucedido, você conseguiu realizar o implante. O procedimento é parcialmente mágico e consome 20 PM.

Após a cirurgia, o paciente deve fazer um teste estendido de Fortitude (CD 20, três sucessos exigidos), com um teste por dia. Se for bem- sucedido, seu corpo aceita o implante, e ele agora pode usar seus poderes normalmente. Se falhar, o corpo rejeita o implante, que deve ser removido ou apodrecerá e causará uma doença grave. Em geral, os pacientes ficam sob observação, em uma clínica, até que este período passe.

Recursos Recicláveis

Devido à sua criação pobre, você aprendeu a administrar seus recursos habilmente.

Pré-requisitos: Mago Pobretão.

Benefício: você diminui para um décimo o custo de todos os componentes materiais de suas magias. Por exemplo, a magia *pele rochosa* exige pó de diamante no valor de 250TO. Você pode lançar *pele rochosa* por apenas 25TO.

Resíduo Mágico Curativo

Pré-requisitos: treinadoemConhecimento(arcano)eCura.

Benefício: sempre que você lançar uma magia, recebe uma quantidade de PV temporários igual ao custo em PMdamagia. Múltiplos usos deste talento não se acumulam. Por exemplo,um clérigo lança *contodasrochas,* gastando 6 PM erecebendo 6 PV temporários. Na rodada seguinte, lança *metal emmadeira*, gastando 7 PM. O clérigo não recebe PV temporários das duasmagias, ficando apenas com 7 PV temporários ao todo (o custo da magia mais cara). Os PV temporários duram até o fim do dia, e são sempre os primeiros a serem perdidos.

Sacerdote Copista

Anos de prática copiando livros e documentos aprimoraram a sua caligrafia e eficiência na criação de pergaminhos.

Pré-requisitos: classe clérigo, treinado em Ofício (caligrafia), Escrever Pergaminhos.

Benefício: quando criar um pergaminho, você pode adicionar o efeito de um talento metamágico à magia contidanele. Os talentos metamágicos que podem ser adicionados des-ta forma são Aumentar Magia, Estender Magia, Potencializar Invocação e Potencializar Magia.

Normal: você não pode criar pergaminhos que contenham magias com talentos metamágicos.

Substituição Elemental(Metamágico)

Você é capaz de manipular as energias elementais de formas específicas.

Custo: +0 PM.

Benefício: escolha um descritor elemental, entre ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico. Se você for um feiticeiro, pode trocar o descritor de uma magia que cause dano para o descritor escolhido a qualquer momento. Se for um mago, pode preparar ma magia que cause dano e trocar o seu descritor para o descritor escolhido. Por exemplo, uma *bola de fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo. Com substituição elemental (ácido), pode tornar-se uma *bola de ácido*, causando 6d6 pontos de dano de ácido.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez ele se aplica a um descritor elemental diferente.

Tese Arcana de Graduação

Você se formou em uma escola de magia e desenvolveu uma pesquisa arcana, criando suas próprias teorias. De acordo com sua tese, você pode alterar algumas características de magias.

Pré-requisitos: mago de 4° nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia, passar no exame da banca(veja caixa de texto).

Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico que você possua com custo de até +2 PM sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará-lo.

Tese Arcana de Mestre

Você é um estuioso da magia, reconhecido por outros pesquisadores. É capaz de alterar profundamente suas magias.

Pré-requisitos: mago de 8° nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia,Tese Arcana de Graduação, passar no exame da banca(veja caixa de texto).

Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico que você possua sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará- lo.Além disso, o prestígio que você adquiriu na comunidade arcana lhe concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia com outros magos.

Tese Arcana de Grão-Mestre

Você é um dos maiores especialistas do mundo na sua área de pesquisa arcana. Conta com o respeito e admiração de

outros magos, e pode manipular livremente suas magias.
Pré-requisitos: mago de 12° nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia, Tese Arcana de Mestre, passar no exame da banca(veja caixa de texto).
Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico qualquer (mesmo que você *não* possua) sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará-lo. Além disso, o prestígio que você adquiriu na comunidade arcana lhe concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia com outros magos. Você tem grandes chances de ser convidado para se tornar um professor ou pesquisador arcano financiado por algum reino abastado.

O Exame da Banca

Para magos acadêmicos, não basta explorar masmorras ou derrotar monstros – é preciso apresentar uma pesquisa frente a uma banca examinadora de acadêmicos mais experientes. Passando no exame da banca, o mago avança mais um passo em sua carreira de estudioso e pode adquirir os talentos de Tese arcana.

Para passar no exame da banca, você deve defender sua tese frente a uma banca de ilustres magis convidados. Faça um teste estendido de Conhecimento(arcano), com seis sucessos exigidos e CD variável: 20 para Tese Arcana de Graduação, 30 para Tese Arcana de Mestre e 40 para Tese Arcana de Grão-Mestre. Se você for bem-sucedido, defendeu sua tese corretamente e pode escolher o talento. Caso seja reprovado, você pode tentar na próxima vez que receber um talento.

O mestre pode variar a CD do teste e as circunstâncias do exame para se adequar à campanha. A importância do da guilda ou academia de magia e dos próprios exames na campanha depende da preferência do mestre e do interesse do jogador. Contudo, a carreira acadêmica sempre deve ser exigente, e as provas devem ser uma preocupação constante para os magos nessas instituições.

Embora a Grande Academia Arcana seja a escola de magia mais famosa em Arton, existem muitas outras.

Toque Longíquo(Metamágico)
Suas magias de toque vão além do alcance de seus braços.
Custo: +1 PM.
Benefício: este talento só pode ser aplicado em magias de toque. Uma magia de toque longíquo passa a ter alcance de 12m. Você ainda deve fazer um ataque de toque a distância para acertar o alvo.

TALENTOS DE DESTINO

Talentosdestegrupoenvolvemsorte,adaptabilidade, movimento, sobrevivência, companheirismo e sua influência sobre as vidas de outros personagens e criaturas.

Acelerar Habilidade
Escolha uma habilidade especial que exija uma ação de movimento ou padrão para ser usada. Você é capaz de usar esta habilidade com um simples pensamento.
Pré-requisito: habilidade especial que exija uma ação de movimento ou padrão para ser usada.
Benefício: você pode usar a habilidade especial escolhida como uma ação livre, três vezes por dia (ou menos, caso a habilidade original só possa ser usada uma ou duas vezes por dia).
Especial: Você só pode usar esse talento uma vez por rodada. Habilidade com tempo de execução maior que uma ação completa não são afetadas por esse talento.

Adaptação Cultural
Através de viagens, livros ou mesmo histórias contadas por um nativo, você mergulhou tão profundamente na cultura de outros reinos que aprendeu seus modos.
Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento (geografia) e pode escolher talentos nativos de qualquer reino.

Ajuda dos Ancestrais
Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino.
Pré-requisito: Sab 13.
Benefício:vocêpodelançaramagia*adivinhação*umavezpor dia, sem gastar pontos de magia.

Alma Livre
Existe muitas maravilhas a serem exploradas, muitos caminhos a serem percorridos - e você não é louco de se prender a um só.
Benefício: você pode ignorar pré-requisitos de tendência de classes e classes de prestígio. Por exemplo, pode ser um bárbaro Leal ou um monge Caótico.

Amigo imáginário
Ninguém mais vê seu familiar... Mas você jura que

ele está ao seu lado!
Pré-requisitos: habilidade de classe familiar
Benefício: você possui um familiar... Mas apenas em sua imaginação. Ninguém pode ver ou ouvir seu familiar, nem capturá-lo, atacá-lo, etc. Contudo, você ainda recebe todos os benefícios mecânicos que ele lhe concederia. Seu familiar continua podendo ver, ouvir e interagir com o mundo normalmente, apenas não sofre efeitos negativos e não é notado.

Ao Sabor do Destino

Alguns dias são da caça, outros do caçador. Alguns dias são do fora da lei e outrosdo oficial da lei! Se hoje você está carregado de tesouros, amanhã pode estar fugindo pela vida com as calças na mão eestômago roncando.
Outros confiam em equipamento mágico. Mas você confia apenas emsua própria habilidade e sorte.
Pré-requisitos: Car 13, personagem5º nível.
Benefício: você recebe os seguintes benefícios, de acordo com seu nível de personagem. Caso adquira este talento depois do 5º nível, vocêrecebetodososbenefíciosdosníveisanteriores.
Especial: quando você utiliza voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste talento por um mês. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas, ou benefi- ciar-se deitens usadosporoutros—porexemplo, vocêpode"irde carona" em um *tapete voador*, mas não pode você mesmo conduzi-lo.

5°	+1 em jogadas de ataque e dano
6°	+4 em uma perícia a sua escolha
7°	+1 na CA
8°	+2 em uma habilidade à sua
9°	+1 nos testes de resistência
10°	+2 em jogadas de ataque e dano
11°	+4 em uma perícia a sua escolha
12°	+2 na CA
13°	+2 em uma habilidade à sua
14°	+2 nos testes de resistência
15°	+3 em jogadas de ataque e dano
16°	+4 em uma perícia a sua escolha
17°	+3 na CA
18°	+2 em uma habilidade à sua
19°	+3 nos testes de resistência
20°	+4 em jogadas de ataque e dano

Arte Comercial

Você vendeu sua alma artística por ouro. Ouro que não lhe faltará...
Pré-requisito: treinado em Perícia (Atuação).
Benefício: quando você faz um teste de Atuação para realizar uma performance que lhe renda dividendos (ouro ou riqueza equivalente), pode escolher 10 e ganhar o triplo da quantidade normal. Contudo, sempre que encontrar um outro bardo ou personagem treinado em Atuação ou Ofício (escrita, escultura, pintura ou desenho), a atitude dele para com você piora em duas categorias, pois você "sevendeu".

Atraente

Olhos bonitos,traçosdelicados,voz melodiosa...Algoemsua aparênciachamaà atenção.
Benefício:você recebe +4 nos testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Autoridade para Confiscar

Quando está trabalhando em um caso, você espera o apoio da comunidade. E, se esse apoio não é espontâneo, você consegue de qualquer jeito!
Pré-requisito: Miliciano.
Benefício: você pode usar sua autoridade como membro da milícia para confiscar qualquer item, veículo, animal, etc., e usá-lo na resolução de um caso. Para usar este talento faça um teste de Intimidação contra uma CD que varia de acordo com o custo do item que você quer adquirir.

Valor do item desejado	CD
Até 100 TO	15
De 101 a 500 TO	20
De 501 a 1.000 TO	25
De 1.000 TO até 5.000 TO	30

Especial: é claro que, mesmo que não seja bem-sucedido no teste de Intimidação (ou se nem possuir este talento), você pode tomar um item de qualquer forma... isso se chama roubo e provavelmente vai fazer com que você seja caçado pela milícia.

Capanga Assustador

Na taverna, você é o rei.
Pré-requisito: For 13, treinado em Intimidação, Ataque Desarmado Aprimorado.
Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de dano não-letal e um bônus de +2 em testes de Intimidação.

Celebridade

Existem milhares de rostos na multidão - mas você não é um deles!
Pré-requisito: nível 10 ou um feito digno de grande reconhecimento (a critério do mestre).

Benefício: sempre que interage com um PdM, você tem chance de ser reconhecido. Quando uma pessoa encontra-o pela primeira vez, ela faz um teste de Inteligência contra CD10. Você pode conceder um bônus nesse teste igual à metade do seu nível. Se o PdM for bem-sucedido, você tem um bônus em todos os testes de perícia baseadas em Carisma contra ele igual à margem de sucesso (por exemplo, +5 em caso de um resultado 15).

Especial: de acordo com o mestre, certos PdMs podem ser imunes à sua fama (ou ressentirem-se dela). Contudo, essas são raras exceções.

Chamar Reforços

As ruas são cruéis, mas a milícia cuida de seus membros. Um miliciano nunca está sozinho.

Pré-requisito: Miliciano.

Benefício: uma vez por dia, você pode chamar reforços - outros milicianos nas redondezas, de patrulheiros a investigadores, ou mesmo aventureiros aliados. Faça um teste de Carisma contra CD10. A margem pela qual você for bem-sucedido é a quantidade de níveis de reforços que surgem após 1d6 rodadas. Por exemplo, com um resultado igual a 15, poderia surgir um investigador de 5º nível, ou cinco patrulheiros de 1º nível, a critério do mestre.

Especial: este talento só pode ser usado na cidade onde você está empregado.

Círculo Místico Dourado

Você pode criar um pequeno santuário para abençoar seus ataques. **Pré-requisito:** habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo ganha um bônusde
+2 em todos seus ataques. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Prateado

Você pode criar um pequeno santuário para aprimorar suas defesas.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo ganha um bônusde
+2 na CA e em todos os testes de resistência. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Púrpura

Você pode criar um pequeno santuário para abençoar suas magias. **Pré-requisito:** habilidade de classe canalizar energia po- sitiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico aos seus pés. Um personagem dentro do círculo adiciona o seu modificador de Sabedoria a suas magias de dano ou cura. Porexemplo, *curar ferimentos leves* lançado porumconjurador com Sabedoria 15 (modificador de +2) dentro de um círculomístico púrpura cura
1 d8+3 pontos de vida. O círculo ocupaum quadrado com 1,5m de lado e dura 10 minutos.

Círculo Místico Vermelho

Você pode projetar sua habilidade de energia positiva/ negativa em círculos no chão.

Pré-requisito: habilidade de classe canalizar energia positiva/negativa.

Benefício: gaste uma ação padrão e um uso diário de canalizar energia positiva/negativa para criar um círculo místico em uma área não ocupada a até 15m de você. Quando uma criatura entrar no círculo místico, sofrerá os efeitos de um uso de canalizar energia positiva/negativa (cura para vivos e dano para mortos-vivos, para energia positiva, e dano para vivos e cura para mortos-vivos, para energia negativa), como se você estivesse usando a habilidade. A criatura tem direito a um teste de Vontade (CD igual à da habilidade) para reduzir o dano à metade. O círculo ocupa um quadrado com 1,5m de lado e é invisível para seus inimigos. Ele dura 10 minutos, mas só afeta cada criatura uma única vez.

Comandar

Vocêsabe como liderar outros em batalha.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: vocêpodeusarumaaçãopadrãoparagritarordens para seus aliados. Aqueles que puderem ouvi-lo recebem +1 em suas jogadas e testes por um número de rodadas igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Companheiro Enxame

Você não tem um companheiro animal. Tem centenas.

Pré-requisito: habilidade de classe companheiro animal.

Benefício: você perde o seu companheiro animal regular e recebe, no lugar dele, um enxame de minúsculas criaturas — ratos, vespas, aranhas, pequenos répteis, etc., à sua escolha. A caixa de texto abaixo traz as estatísticas de um compa- nheiro enxame de 1º nível. Assim como um

companheiro ani- mal, o
enxame sobe de nível junto com o druida. Ele também recebe uma habilidade da lista de forma selvagem no 5º nível e a cada 5 níveis seguintes, mas pode escolher apenas as seguintes habilidades: agilidade, armadura natural, brutalidade, escalar, nadar, instintos apurados, rapidez, tamanho grande, tamanhoenorme, tamanho descomunal, teia e voar.

Companheiro Enxame: animal 1, N; Médio; desl. 9m; PV 7; CA 14 (+4 Des); corpo-a-corpo: enxame (1d6); Fort +4, Ref +6, Von +1; For 10, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.
Perícias & Talentos: Percepção +5; Vitalidade.
Distração: qualquerservivoqueinicieseuturnono mesmo espaçodeum enxame deveobter sucessoem um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do companheiro enxame + mod. Con) ou ficará enjoado durante umarodada.
Enaxme: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem cojuntos. Em termos de regras, funciona como uma criatura Média, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem(rastejando ou pousando sobre ele). Um enxame não pode atacar, mas no início de seu turno, automaticamente causa dano a quaisquer personagens em seu espaço. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do danodeataquescomarmas.

Conjurador Sortudo
Wynna parece favorecer suas magias
Pré-requisitos: dois talentos metamágicos quaisquer. **Benefício:** quando você lança uma magia com efeitos medidos em dados, pode rolar novamento todos os resultados "1". Você deve aceitar o novo resultado, seja ele qual for. Por exemplo, um feiticeiro lança *mísseis mágicos*, causando 2d4+2 pontos de dano. Ele rola 1 e 3 nos dados. Graças a este talento, rola novamente o resultado 1, obtendo um 3. O total final é de 8 pontos de dano.

Corrida
Você corre. Rápido.
Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.

Desdém
Para um membro da elite tudo é fácil. Eles não entendem por que as outras pessoas precisam se esforçar tanto para conseguir o que querem.
Pré-requisito: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).
Benefício: você pode substituir uma jogada de ataque ou um teste de habilidade, perícia ou resistência por um teste de Carisma (CD10). Você pode usar este talento uma vez por dia.

Desafiador da Realidade Aberrante
Você tomou para si o dever mais importante de todos: defender seu mundo da ameaça da Realidade Aberrante.
Pré-requisitos: 5º nível de personagem, ter derrotado uma criatura da realidade aberrante em combate.
Benefício: você recebe +2 nas jogadas de ataque e na classe de armadura contra criaturas da realidade aberrante. No início de cada encontro envolvendo uma ameaça ligada a realidade aberrante (uma criatura, um cultista, um fenômeno como chuva acida, etc.), você recebe um ponto de ação adicional. Este ponto de ação deve ser usado neste encontro, ou será perdido.

Destino
Os oráculos avisaram que você tem grandes feitos a realizar. Você não planeja morrer antes de cumprir a profecia.
Benefício: você recebe um ponto de ação adicional no início de cada sessão de jogo. Além disso, quando gasta um ponto de ação para recuperar pontos de vida, recupera o dobro dos pontos de vida normais.
Especial: só pode ser escolhido no 1º nível de personagem. Você ou o mestre devem decidir qual é a profecia. O mestre pode fazer com que você troque este talento por outro quando a profecia se cumprir.

Devoto
Escolha umdeus. Você segue fielmente o deus escolhido, re-cebendo uma pequena porção de poder mágico divino por isso.
Pré-requisitos: Sab 11, estar entre os adoradores típicos do deus escolhido (vejaem "Deuses", no Capítulo 6).
Benefício: escolha uma magia divina de nível 0. Você pode lançar esta magiaatétrêsvezespordia, como se

fosseumclérigo.
Especial: este talento funciona como a habilidade de classe devoto (declérigos, druidasepaladinos), permitindoquevocê ad- quira talentos de Poder Concedido de sua divindade padroeira.
Este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, vocêdeveescolheroutramagia.

Dono de Arton

Pobres têm o que querem. Você já não quer mais nada.
Pré-requisito: Riqueza Verdadeira.
Benefício: como Riqueza Verdadeira, mas você recebe um bônus de +10 no teste. Além disso, você pode "investir" seus próprios recursos para conseguir o presente. Cada 1.000 TO que você gasta nele (vestindo-se de forma impressionante, oferecendo um banquete, etc.) fornecem um bônus de +1 no teste para adquirir o item.

Estudioso Arcano

Vocêestudou um pouco sobre magia.
Pré-requisitos: Int 11.
Benefício: escolha uma magia arcana de nível 0. Você pode lançar esta magia até três vezes por dia, como se fosse um mago.
Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vezqueé adquirido, vocêdeveescolheroutramagia.

Estudos Diletantes

Você é ótimo em pesquisar magias... Mas nem tanto em usá-las.
Pré-requisitos: mago generalista.
Benefício: você aprende três magias (em vez de duas) ao subir de nível. Contudo, você recebe apenas 2 PM por nível.

Expulsão Aprimorada

Você consegue expulsar ou comandar mortos-vivos com mais eficácia.
Pré-requisitos: Expulsar/FascinarMortos-Vivos.
Benefício: a dificuldade do teste de Vontade contra o talento Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos aumenta em CD+2.

Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos

Você pode usar sua energia positiva para expulsar mortos-vivos, ou energia negativa para fasciná-los.
Pré-requisito: habilidade de canalizar energia positiva/ negativa. **Benefício:** este talento afeta todos os mortos-vivos a até 9m. Se você canaliza energia positiva, pode deixá-los apavorados du- rante um minuto. Secanaliza energia negativa, podedeixá-los sob seu comando. Dar uma ordem aos mortos-vivos é uma ação de movimento. O nível somado de mortos-vivos sob seu comando não podeexcederseu próprionível.
Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + modificador de Carisma) para evitar qualquerdestes efeitos.
Usar este talento é uma ação padrão, e gasta uma utilização diária da habilidade canalizar energia positiva/negativa.

Falcoeiro

Você é um mestre na arte da falcoaria.
Pré-requisito: treinado em Adestrar Animais.
Benefício: você recebe um falcão como familiar, com seus benefícios e estatísticas normais, mesmo que não seja um conjurador. Veja as regras para familiares em *Tormenta RPG*, Capítulo 3.

Foco em Habilidade

Escolha uma habilidade especial que exija teste de resistência. Quando você usa esta habilidade especial, é difícil que seus inimigos resistam ao efeito.
Pré-requisio: habilidade especial que exija teste de resistência. **Benefício:** a CD do teste de resistência contra a habilidade especial aumenta em +2.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Forma de Enxame

Você não se transforma em apenas um animal — pode dividir sua consciência em milhares deles.
Pré-requisito: habilidadede classe forma selvagem.
Benefício: você pode gastar dois usos de sua habilidade forma selvagem para se transformar em um enxame. Em termos de regras, você recebe a habilidade a seguir.
Enxame:
vocêpodeentrarnoespaçoocupadoporumperonagem (rastejando ou pousando sobre ele). Você não pode atacar, mas, no início de seu turno, causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a quaisquer personagens em seu espaço, automaticamente. Você é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Forma Selvagem Mística

Você é capaz de se transformar em uma forma selvagem especial, um animal híbrido místico, sagrado para seu deus padroeiro.
Pré-requisitos: Sab 15, habilidade de classeforma selvagem.
Benefício: gaste três usos diários da habilidade forma

selvagem para se transformar na forma selvagem mística. Esta forma depende de sua divindade padroeira — um mamífero-pássaro para servos de Allihanna, um réptil-cervo para servos de Megalokk e um peixe- polvo para servos do Oceano. Enquanto estiver nesta forma, você recebe CA +4 (+6 a par- tir do 11º nível e +8 a partir do 17º nível) e +1 na CD paratodas as suas magias. Além disso, você pode utilizar o talento metamágico Potencializar Magia uma vez por dia em qualquermagia sua sem ter que prepará-la desta forma nem pagar PM adicionais. Você não pode utilizar nenhuma outra habilidade de forma selvagem junto com a forma selvagem mística.

Fortitude Maior

Você tem mais resistência física que as pessoas normais.
Benefício: seu bônus base de Fortitude aumenta +2.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitosse acumulam.

Fundamentalista

Você vive por dogmas que nem mesmo os mais fervorosos devotos costumam cumprir, praticando uma versão antiga emuito rígida de sua religião. Você acha que a igreja está muito liberal hoje em dia.
Pré-requisitos: Devoto, cumpridor das obrigações e restrições de seu deus.
Benefício: além de cumprir as obrigações e restrições de sua divindade (veja texto a seguir), você deve cumprir seus dogmas fundamentalistas. A lista dos dogmas fundamentalistas de cada divindade está na caixa de texto da página 48. Em troca, você recebe um bônus de +2 em duas habilidades básicas à sua escolha e
+5 PM.
Caso um fundamentalista falhe em seguir os dogmas, perde todas as suas habilidades de classe (além do uso deste talento) por um mês, ou até fazer uma *penitência* imposta por outro fundamentalista do mesmo deus.

- **Allihanna**

Nunca usar armaduras e escudos, nunca matar animais selvagens, nunca se alimentar da carne de animais.

- **Azgher**

Doar ao templo de Azgher três quartos de todo ouro que conseguir. Atacar qualquer devoto de Tenebra.

- **Hyninn**

Não falar mais que cinco verdades todos os dias. Roubar mesmo de seus aliados, amigos e familiares mais próxi- mos, não importam as consequências.

- **Kallyadranoch**

Para subir de nível, um fundamentalista de Kally deve fazer uma oferenda em tesouro e um sacrifício. Além disso, deve procurar dragões infiéis e tentar convertê-los para seu deus, mesmo arriscando a vida no processo.

- **Keenn**

Participar de um combate até a morte pelo menos uma vez por sema- na. Se não houver adversários disponíveis (inimigos ou aliados), deve ferir a si mesmo todos os dias, perdendo metade de seus PV a cada dia.

- **Khalmyr**

Sempre que encontrar uma pessoa nova deve oferecer-se para ajudar no que puder, e atender ao pedido da pessoa, desde que isso não contrarie sua tendência. Se mais de uma pessoa pedir ajuda, deve
atender a no míni- mo um pedido por dia.

- **Lena**

Nunca participar de um combate de forma alguma, nem mesmo curando seus aliados. Após um combate, se ambos os lados estiverem feridos, deve curar ambos igualmente.

- **Lin-Wu**

Nunca dirigir a palavra a alguém de status social inferior, nunca tolerar "desrespeito" de plebeus. Caso falhe em cumprir uma ordem de um superior, deve cometer suicídio.

- **Marah**

Nunca participar de um combate de forma alguma, nem mesmo curando seus aliados. Caso seus aliados ataquem qualquer criatura, deve tentar impedir essa violência de todas as formas (exceto através de ataques), inclusive colocando-se na frente dos golpes deseus aliados ou oferecendo a própria vida em troca da vida de um inimigo. Contudo,não faz o mesmo com inimigos que ataquem seus aliados — eles são apenas ignorantes, e devem ser perdoados e educados através de diálogo e amor.

- **Megalokk**

Nunca ter qualquer contato pa- cífico com outras criaturas, além de monstros da espécie a que serve. Para outros seres vivos, apenas violência.

- **Nimb**

Um fundamentalista de Nimb deve entregar sua vida ao acaso. Uma vez por mês, deve se colocar em uma situação naqual haja pelo menos 10% de chance de

morte, e o resultado seja totalmente aleatório. Por exemplo, pode misturar um doce envenenado num saco de doces exatamente idênticos, e então comer um deles, ao acaso.

- **Oceano**

Nunca ficar afastado do mar por mais de um dia. Nunca usar armaduras ou roupas de qualquer tipo.

- **Ragnar**

Sacrificar ritualisticamente pelo menos uma vítima não Maligna por semana. Atacar todos os elfos que encontrar, mesmo que isso custe sua vida.

- **Sszzaas**

Para subir de nível, um funda- mentalista de Sszzaas deve fazer um sacrifício e corromper o bem. Não falar mais do que cinco verdades por dia.

- **Tanna-Toh**

Aprenderoudescobrirumainfor- mação nova no mínimo uma vez por semana.Alémdesempredizeraverda- de, deve sempreoferecer informações novasqueconheça, sobresimesmoou qualquer outro assunto, não importa o quão arriscado ou constrangedor isso seja, a qualquer pessoaquepossa estar remotamente interessada, mesmo sem nenhuma pergunta.

- **Tauron**

Nunca usar armas que o oponente não esteja usando. Atacar todos os devotos de outros deuses que se recusarem a obedecer a suas ordens.

- **Tenebra**

Nunca sair de um ambiente escuro durante o dia. Atacar qualquer devoto de Azgher.

- **Thyatis**

Nunca matar quaisquer seres vivos. Caso um oponente peça uma segunda chance, deve sempre atender o pedido, mesmo que já tenha sido traído por este oponente antes.

- **Valkaria**

Nunca passar mais de uma semana na mesma cidade. Nunca recusar qualquer proposta de uma aventura, por mais arriscada queseja.

- **Wynna**

Nunca recusar-se a lançar uma magia que qualquer pessoa peça, não importa qual magia seja essa, nem qual o alvo.

Fúria Estendida

Sua ira queima por mais tempo, com o mesmo ardor.
Pré-requisito: habilidadedeclassefúria.
Benefício: a duração de sua fúria aumenta em 3 rodadas.
Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, aumenta a duração de sua fúria em mais 3 rodadas.

Gritos de Poder

Você pode usar sua fúria para canalizar o poder de espíri-tos ou da sua própria natureza selvagem.
Certos bárbaros aprendem a canalizar sua fúria em efeitos mais diversos do que simplesmente aumentar sua potência cor-poral. Eles são capazes de emitir gritos que invocam os poderes do ambiente, do sobrenatural ou de seu próprio âmago.
Vocêsó podeusarumgritoquando estiveremfúria, ecada grito
consome certa quantidade de rodadas da duração da sua habilidade fúria. Usar umgritoéumaaçãolivre, eosefeitosque não são instantâneos terminam quando a fúria termina. A CD dostestesde resistência contraosgritosdepoder é10+½nível+ mod.Car.
Pré-requisito: habilidadedeclassefúria.
Benefício: você recebe dois gritos de poder da lista a seguir.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe doisgritos.

- **Alcançar os Céus**

O bárbaro recebe um bônus de +8 em seus testes de Atle-tismo para pular.
Custo: 1 rodada.

- **Alerta de Perigo**

O bárbaro usa este grito para alertar os seus aliados. Todas as criaturas em um raio de 5 km ficam cientes de que há perigo na localização aproximada do bárbaro.
Custo: 2 rodadas.

- **Amuleto**

Este grito protege o corpo conta magias. O bárbaro recebe resistência a magia +2.
Custo: 1 rodada.

- **Berro Doloroso**

Este grito causa 4d6 pontos de dano sônico em um cone de 9m. Usar este grito é uma ação de movimento.

Custo: 4 rodadas.

- **Carnificina**

Opróximoataquecorpo-a-corpodobárbaroéconsiderado um ataque de toque.
Custo: 2 rodadas.

- **Chefe de Guerra**

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque.
Custo: 1 rodada.

- **Cicatrizar**

O bárbaro recebe cura acelerada 4.
Custo: 2 rodadas.

- **Coordenar**

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem +4 em testes de Acrobacia, Atletismo, Cavalgar e Intimidação.
Custo: 2 rodadas.

- **Desdém**

O bárbaro pode usar este grito quando for atingido por um ataque, desde que não seja umacerto crítico. O bárbaro então ignora o dano recebido.
Custo: 4 rodadas.

- **Dilacerar**

O bárbaro usa este grito quando acertar ataques com suas armas principal e secundária na mesma rodada, contra o mes mo oponente. Ele então causa dano adicional contra o alvo,igual ao dano da arma secundária.
Custo: 2 rodadas.

- **Estouro de Manada**

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem +3m em seu deslocamento.
Custo: 2 rodadas.

- **Finalizar**

O próximo ataque do bárbaro tem sua margem de ameaça aumentada em 2.
Custo: 3 rodadas.

- **Imposição**

Todas as criaturas adjacentes ao bárbaro devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade ou ficarão fatigadas.
Custo: 2 rodadas.

- **Quebrar**

O bárbaro recebe um bônus de +4 em testes de Força ou jogadas de ataque para destruir objetos inanimados.
Custo: 2 rodadas.

- **Sanguinolência**

O bárbaro usa este grito quando faz um acerto crítico com uma arma. O multiplicador de dano deste ataque é então aumentado em 1.
Custo: 3 rodadas.

- **Súplica de Proteção**

O bárbaro recebe um bônus de +4 em CA.
Custo: 3 rodadas.

- **Uivo dos Mortos**

Todas as criaturas em um raio de 9m devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade ou ficarão apavoradas.
Custo: 2 rodadas.

- **Urro da Vida**

O bárbaro recebe 10 PV temporários.
Custo: 2 rodadas.

- **Vingança**

O bárbaro usa este grito quando é acertado por um ataque corpo-a- corpo. Ele então tem direito a fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra o inimigo que o acertou.
Custo: 4 rodadas.

Heroísmo Rotineiro

Para você, façanhas são apenas parte do trabalho, e proezas extraordinárias são lugar-comum.
Pré-requisito: 7º nível de personagem.
Benefício: você recebe um ponto de ação adicional no início de cada sessão de jogo. Além disso, pode gastar um ponto de ação para ganhar um uso adicional de qualquer habilidade de classe que possua usos diários (como destruir o mal, fúria, música de bardo, etc.).

Ídolo Artoniano

Não basta apenas habilidade musical. Você usa sua beleza para se tornar um verdadeiro ídolo.
Pré-requisitos: habilidade de classe música de bardo e talento Atraente.
Benefício: você pode aplicar seu bônus pelo talento Atraente (+4)
em testes de Atuação. Além disso, aumente a CD de suas músicas de bardo em +2 quando elas afetarem qualquer um

que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Item de Poder Aprimorado

Seu item de poder é imbuído com sua magia.
Pré-requisitos: item de poder.
Benefício: no início de cada dia, você pode gastar 1 PM para energizar seu item de poder. Um item de poder energizado lhe concede um benefício por 24 horas. Este benefício depende do item de poder. Uma arma fica sob efeito da magia *arma mágica maior*. Uma vestimenta (chapéu, capa, robes...) concede +2 em CA. Qualquer outro acessório concede +2 em testes de resistência. Todas as outras características de seu item de poder permanecem inalteradas.

Lei do Mais Forte

Você sabe usar seu poderio físico para angariar seguidores.
Pré-requisito: For 15, Liderança (seguidores).
Benefício: você soma seu modificador de Força ao seu modificador de Carisma para determinar quantos níveis de seguidores você tem. Por exemplo, um bárbaro de 8º nível com For 21 (+5) e Car 13 (+1) tem 48 níveis de seguidores.

Liderança

Porsuas façanhas, você atraiu uma ou mais pessoas quedesejamservir avocê.
Pré-requisito: personagem 6º nível.
Benefício: escolha entre ter umparceiro, ou ter seguidores.
Um parceiro é um segundo personagem, dois níveis abaixo do seu. Você é livre para construir esse personagem, escolhendo sua raça e classe — mas a tendência do parceiro deve estar apenas um passo distante da sua. O parceiro avança de nível quando você também avança.
Um parceiro é alguém leal, que segue seu personagem por razões pessoais. Ele segue suas ordens, e pode até arriscar a vida para ajudá- lo. Mas um parceiro constantemente maltratado pode — por intervenção do mestre — desistir de segui-lo.
Se escolheu seguidores, você tem uma quantidade de níveis de seguidores igual a seu nível multiplicado por seu modificador de Carisma (mínimo 1). Por exemplo, um paladino de 10º nível e Carisma 16 (+3) tem 30 níveis de seguidores. Vocêpode distribuir os níveis como quiser para construir os personagens, mas o nível máximo que eles podem ter é igual a metade do seu. Então, o mes- mo paladino poderia ter seguidores de até 5º nível. Essa diferença depoder tornaosseguidoresineficazesemcombate. Emgeraleles atuamapenas contra adversários fracos, ou entãocomo ajudantes, guardas, mensageiros, carregadores...
Seguidores podem ser de qualquer tendência, mas não costumam ser tão leais ou corajosos quanto parceiros. Podem lutar se ordenados, mas abandonam a luta se perdem metade ou mais de seus pontos de vida. Seguidores não sobem de nível; quando você sobe de nível, ganha mais seguidores.
Ao perderparceirosouseguidores(pormorteoudesistência), vocêvai precisarde 1d4 meses paraencontraroutros.
Especial: você pode escolher este talento duas vezes, uma para parceiroe umaparaseguidores.

Linguista

Neste mundo de muitas línguas e culturas, você tem aptidão para aprender idiomas de outrospovos.
Benefício: você aprende um número de novos idiomas igual a 3 + seu modificador de Inteligência (mínimo 1).
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Luz da Alvorada/Ocaso

Você é capaz de invocar uma luz pura e cálida (ou fria e soturna) para guiá-lo em suas jornadas.
Pré-requisito: habilidade canalizar energia positiva (alvorada) ou negativa (ocaso).
Benefício: como uma ação padrão, você pode gastar um uso de sua habilidade canalizar energia positiva/negativa para invocar uma luz que encanta sua arma, seu escudo ou seu sím- bolo sagrado. Esta luz funciona como uma tocha muito forte(alcance de 9m) e que revela criatura incorpóreas. Ataques contra criaturas incorpóreas dentro da área atingida pela luznão têm chance de erro (como as as armas tivessem o poder toque espectral). A luz dura uma hora.

Mago Pobretão

Você teve uma infância com poucos recursos, e seus estudos foram penosos.
Pré-requisitos: mago de 1° nível.
Benefício: você começa o jogo com suas roupas, seu livro de magias, um cajado e 1TO. Contudo, você se esforçou muiot para compensar a falta de dinheiro. Você recebe 2PV adicionais e treinamento em uma perícia de Ofício (carpinteiro, fazendeiro, pastor, pedreiro ou pescador).
Além disso, aprende uma magia extra no 1° nível.

Meditação Autoafirmativa

Você pode entra num transe hipnótico no qual convence a si mesmo de que possui certas habilidades.
Pré-requisito: Sab 13, Car 17, Vontade de Ferro.

Benefício: você pode meditar por um dia para receber um benefício da tabela abaixo. No fim do dia, faça um teste de Carisma. Se você for bem-sucedido, adquire o benefício.

Benefício	CD
"Eu sei lutar" (+1 nos ataques).	15
"Eu sei lutar muito bem"(+2 no atq.).	20
"Como eu luto bem!" (+3 nos ataques).	25
"Eu sei fazer isso" (treino em uma per.).	17
"Ninguém vai tocar em mim" (+2 na CA).	20
"Nada me afeta" (+3 num teste de res.)	20
"Eu sou bom demais!" (recebe um talento cujos pré-requisitos você cumpra).	22

Membro da Irmandade

Você foi aceito em uma das grandes famílias criminosas da sua cidade.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Intimidação e Obter Informação, e pode comprar itens com 10% de desconto dentro de sua comunidade.

Especial: este talento só pode ser escolhido com a aprovação do mestre. De acordo com o mestre, este talento pode ser concedido como um talento adicional para personagens que tenham sido aceitos por uma família durante uma aventura.

Mente sobre o Corpo

Sua constituição física está ligada a seu poder mágico.

Pré-requisito: classe feiticeiro.

Benefício: você recebe uma quantidade de PV igual ao seu valor de Carisma. Para cada talento metamágico que possuir, recebe mais 1 PV.

Mente Yudeniana

Dizem que os yudenianos têm mente inflexível e determinação férrea. Seja ou não natural do reino, você compartilha dessa mentalidade.

Pré-requisito: Vontade de Ferro.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em Vontade. Além disso, uma vez por dia, quando for bem-sucedido em um teste de Vontade exigido por uma ameaça externa, recebe uma quantidade de PV igual à CD do teste.

Miliciano

Você faz parte da milícia de uma grande cidade, dedicado a proteger e servir sua cidade.

Pré-requisito: deve ser aceito na milícia e trabalhar normalmente em casos designados por seu sargento.

Benefício: você tem acesso a equipes de análise arcana, registros de criminosos e outras informações privilegiadas. Quando estiver trabalhando em um caso, você tem acesso à habilidade de

classe conhecimento de bardo, usando seu nível de personagem no lugar do nível de bardo. Você pode usar este benefício uma vez por dia. Além disso, você pode requisitar apoio de uma equipe forense arcana (um processo que demora uma hora). Uma vez por semana, você tem acesso a qualquer magia de adivinhação de até 5º nível (para ser usada somente a respeito de casos da milícia).

Especial: este talento só pode ser usado na cidade onde você está empregado.

Música de Bardo

Os talentos a seguir modificam a habilidade música de bardo, e estão agrupados para simplificar a consulta.

- **Marcha das Máquinas**

Nada consegue resistir à sua música.

Pré-requisitos: música de bardo (*sugestão em massa*) e Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]).

Benefício: você pode gastar dois usos diários de sua mú- sica de bardo para tocar uma melodia cadenciada que toma posse de criaturas do tipo construto. Os construtos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu mo- dificador de Carisma) para evitar este efeito. Se um construto falhar no teste de vontade, fica sob seu comando por um dia. Dar uma ordem ao(s) construto(s) é uma ação de movimento. O nível somado de construtos sob seu comando não pode excederseupróprionível.

- **Canção Aterrorizante**

Suascançõesassustadorassão maisdramáticas epoderosas.

Pré-requisito: música de bardo (canção apavorante).

Benefício: a sua canção apavorante afeta criaturas que possuem imunidades aos efeitos abalado ou apavorado, como se elas não fossemimunes.

- **Compositor Prolífico**

Você compõe novas músicas no seu tempo livre.

Pré-requisito: habilidade de classe música de bardo.

Benefício: você aprende duas novas músicas de bardo.

O efeito dura um dia. Enquanto medita, você não pode fazer mais nada e sofre -4 em testes de Percepção. Você pode meditar por mais de um dia seguido; nesse caso, cada dia fornece um bônus de +1 no teste de Carisma, até um máximo de +7 para uma semana. Mestres malvados podem

exigir testes de Fortitude para personagens que passem vários dias sem se alimentar (veja Tormenta RPG, página 227).

- **Música Bombástica**

Quando você toca ou canta, acorda todos os vizinhos, incomoda as igrejas próximas e faz os cidadãos de bem chamarem a milícia!

Pré-requisito: habilidade de classe música de bardo.

Benefício: o alcance de suas músicas de bardo é 18m. **Normal:** o alcance de música de bardo é9m.

- **Música Emocionante**

Sua música é como a trilha sonora de uma história de aventuras, e faz o sangue de seu público ferver!

Pré-requisito: música de bardo(inspirarcompetência).

Benefício: sempre que você utilizar sua música de bardo para inspirar competência, cada personagem beneficiado pela música recebe um ponto de ação que dura um minuto. Um mesmo personagem só pode receber um ponto de ação por dia por conta deste talento.

- **Melodia Fortalecedora**

Enquanto você cantar, seus aliados se recusam a cair.

Pré-requisito: Música de Bardo (melodia revigorante).

Benefício: você pode gastar um uso diário adicional de sua música de bardo ao utilizar qualquer versão de melodia revigorante. Se fizer isso, em vez de curar pontos de dano, seus aliados recebem a mesma quantidade de PVs temporários.

- **Música Complexa**

Suas canções podem ser compreendidas de vários modos, incitando diferentes emoções.

Pré-requisito: pelo menos duas músicas de bardo diferentes.

Benefício: você pode gastar quatro usos diários de sua música de bardo para gerar os efeitos de duas músicas que você conheça ao mesmo tempo.

- **Réquiem do Submundo**

Você tem vários fãs... No cemitério.

Pré-requisitos: músicas de bardo canção apavorante e sugestão em massa.

Benefício: você pode gastar dois usos diários de música de bardo para tocar uma melodia que atrai e cativa os mortos-vi- vos. Mortos-vivos têm direito a um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma) para evitar este efeito. Se algum morto- vivo falhar no teste de vontade, fica sob seu comando por um dia.

Dar uma ordem ao(s) morto(s)- vivo(s) é uma ação de movimento. O nível somado de mortos- vivos sob seu comando não pode exceder seu próprio nível.

O Mundo a Seus Pés

Um verdadeiro membro da elite não precisa ser bem educado ou gentil. Seus comentários sempre são considerados gracejos espirituosos.

Pré-requisito: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Diplomacia. Além disso, você pode usar esta perícia mesmo em situações nas quais isso não seria permitido (você pode fazer testes de Diplomacia após um insulto ou acusação, por exemplo).

Ousadia

Para alguém acostumado à guerra, o perigo pode ser um vício. Você vive no fronte, nos grupos rebeldes ou em masmorras profundas, e o risco de morte é um verdadeiro combustível.

Benefício: quando você faz um ato de heroísmo recebe dois pontos de ação, em vez de um.

Poder Embutido

Através de uma complexa cirurgia arcana, você implantou seu item de poder em seu próprio corpo! Você é meio mortal, meio golem... E mago por inteiro.

Pré-requisitos: habilidade de classe item de poder, Carisma 10 ou menor.

Benefício: Seu item de poder é implantado em seu corpo. Assim não pode ser roubado, desarmado, ou mesmo destruído com ataques. Seu item ainda é bastante visível e óbvio(uma varinha brotando de seu pulso, um cristal no lugar de um olho, etc.) Note que, se você for capturado, vilões cruéis podem decidir que, já que não é possível tirar seu item, é melhor cortar sua garganta.

Portas Abertas

Ninguém diz a um bardo membro da elite que sua voz é terrível, e mesmo os maiores parvos podem se tornar generais se fizerem parte da alta sociedade. O mundo é seu passatempo.

Pré-requisito: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você recebe um bônus de +2 em uma perícia a sua escolha. Além disso, este talento substitui um outro talento qualquer como pré- requisito para classes de prestígio, habilidades de classe e talentos.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. A cada vez, o bônus se aplica a uma perícia diferente, e outro pré-requisito é cumprido.

Potencializar Habilidade

Escolha uma habilidade especial com efeitos numéricos variáveis. Quando você usa esta habilidade, seus efeitos são mais poderosos. **Pré-requisio:** habilidade especial com efeitos numéricos variáveis.

Benefício: você pode usar a habilidade especial escolhida com seus efeitos potencializados, três vezes por dia (ou menos, caso a habilidade original só possa ser usada uma ou duas vezes por dia). Uma habilidade especial potencializada tem seus efeitos numéricos variáveis aumentados em 50%. Por exemplo, um sopro capaz de causar 12d12 pontos de dano, após rolar 93, causa mais 50% (neste caso, 46), para um total de 139 pontos de dano. Quaisquer bônus que você tenha também são potencializados.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Projetar Cura pelas Mãos

Você pode transformar sua habilidade de cura pelas mãos em um raio de luz divina.

Pré-requisito: habilidade de classe cura pelas mãos.

Benefício: você pode usar a habilidade cura pelas mãos em alvos a até 9m. Se você utilizar a habilidade para causar dano em mortos-vivos, deve fazer um ataque de toque à distância (ataque à distância oposto por um teste de Reflexos do alvo).

Proteção contra Trevas

Uma luz brilha dentro de você, impedindo que as trevas o atinjam. **Pré-requisitos:** tendência Bondosa, Carisma 11, habilida- de canalizar energia positiva.

Benefício: você recebe resistência 10 contra dano com o descritor necromancia. Além disso, recebe um bônus de +4 em testes de resistência contra magias com o descritor necromancia.

Purificação pelo Fogo

Seus inimigos são infiéis. Mas o fogo divino vai torná-los puros. **Pré-requisito:** capacidade de lançar pelo menos uma magia divina com o descritor fogo.

Benefício: sempre que você derrubar um inimigo (redu- zi-lo a 0 ou menos PV) com uma magia que cause dano de fogo, pode convertê-lo para o "lado certo". Caso este inimigo seja curado durante este mesmo combate, adquire a sua ten- dência pelo restante do combate. Isso pode significar a perda de habilidades de classe, violação de códigos de conduta, etc. Em geral, também significa que ele muda de lado durante a batalha! Um guerreiro servindo a um necromante maligno certamente mudaria de lado após ser convertido por um pa- ladino, por exemplo. O mestre tem a palavra final sobre o que acontece nesses casos. Após o final do combate, o inimigo volta à sua tendência original.

Projetar Cura pelas Mãos

Você pode transformar sua habilidade de cura pelas mãos em um raio de luz divina.

Pré-requisito: habilidade de classe cura pelas mãos.

Benefício: você pode usar a habilidade cura pelas mãos em alvos a até 9m. Se você utilizar a habilidade para causar dano em mortos-vivos, deve fazer um ataque de toque à distância (ataque à distância oposto por um teste de Reflexos do alvo).

Proteção contra Trevas

Uma luz brilha dentro de você, impedindo que as trevas o atinjam. **Pré-requisitos:** tendência Bondosa, Carisma 11, habilida- de canalizar energia positiva.

Benefício: você recebe resistência 10 contra dano com o descritor necromancia. Além disso, recebe um bônus de +4 em testes de resistência contra magias com o descritor necromancia.

Purificação pelo Fogo

Seus inimigos são infiéis. Mas o fogo divino vai torná-los puros. **Pré-requisito:** capacidade de lançar pelo menos uma magia divina com o descritor fogo.

Benefício: sempre que você derrubar um inimigo (redu- zi-lo a 0 ou menos PV) com uma magia que cause dano de fogo, pode convertê-lo para o "lado certo". Caso este inimigo seja curado durante este mesmo combate, adquire a sua ten- dência pelo restante do combate. Isso pode significar a perda de habilidades de classe, violação de códigos de conduta, etc. Em geral, também significa que ele muda de lado durante a batalha! Um guerreiro servindo a um necromante maligno certamente mudaria de lado após ser convertido por um pa- ladino, por exemplo. O mestre tem a palavra final sobre o que acontece nesses casos. Após o final do combate, o inimigo volta à sua tendência original.

Reflexos Rápidos

Você tem Reflexos apurados.

Benefício: seu bônus base de Reflexos aumenta +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Riqueza Verdadeira

Pobres tem dinheiro. Você tem o que quer.

Pré-requisito: um título de nobreza ou recursos econômicos suficientes (a critério do mestre).

Benefício: você pode adquirir qualquer item sem gastar Tibares. Para usar este talento faça um teste de nível de personagem + modificador de Carisma. A CD do teste varia de acordo com o custo do item que você quer adquirir.

Se você for bem-sucedido, você simplesmente já possui o objeto ou recebe-o como um presente, sem custo algum.

Valor do item desejado	CD
Até 1.000 TO	10
De 1.001 a 5.001 TO	20
De 5.001 a 10.000 TO	30
De 10.001 até 50.000 TO	40
De 50.001 até 100.000 TO	50

Você pode usar este talento uma vez por semana.

Senhor dos Mortos

Você pode controlar hordas de mortos-vivos.

Pré-requisitos: Fascinar Mortos-Vivos, 10º nível de personagem. **Benefício:** o nível máximo somado dos mortos-vivos sob seu comando passa a ser o quádruplo do seu nível.

Sincretismo

Para você, servir a apenas um deus não basta.

Pré-requisitos: Sab 13, ser devoto de um deus.

Benefício: você se torna devoto de um segundo deus à sua escolha, podendo escolher poderes concedidos dele. Este segundo deus deve ter tendência no máximo um passo afastada da tendência da primeira divindade da qual você é devoto. Por exemplo, se você é devoto de Khalmyr (Leal e Bondoso) pode se tornar devoto também de Lena (Neutra e Bondosa — um passo),mas não de Kallyadranoch (Leal e Maligno — dois passos).

Especial: este talento só está disponível com a aprovação do mestre. Você não pode seguir as obrigações e restrições da segunda divindade.

Sorte Infinita

Algumas pessoas são bonitas, outras são fortes, outras são inteligentes... Você é só sortudo.

Pré-requisito: habilidade de classe sortudo.

Benefício: quando utiliza a habilidade de classe sortudo, você recebe um bônus de +10 na jogada de d20 para repetir o teste falho.

Surto Heroico

Graçasaseuímpetodeheroísmo,vocêconseguerealizarmais em menostempo.

Pré-requisitos: tendência Bondosa.

Benefício: você pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação. Vocêpode usar este talento uma vez por dia.

Técnica Ladina Adicional

Quanto mais ladino, melhor.

Pré-requisito: habilidade de classe técnica ladina.

Benefício: você aprende mais uma técnica ladina.

Terreno Familiar

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático, subterrâneo ou área de Tormenta. Você é mais habilidoso neste tipo de terreno.

Benefício: você recebe +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: de acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... No entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas San- guinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Tolerância

Você segue em frente mesmo quando os outros já cansaram ou caíram.

Benefício: você recebe +4 em testes de Constituição para prender o fôlego e evitar dano por fome ou sede, e em testes de Fortitude para evitar dano por frio ou calor. Você também pode dormir dearmadura semficar fatigado.

Normal: um personagem sem este talento que durma de armadura acorda fatigado no dia seguinte.

Vontade de Ferro

Vocêtem uma imensa força de vontade.

Benefício: seu bônus base de Vontade aumenta +2.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

PODERES CONCEDIDOS

Artoné um mundointenso em magiadivina, efortemente influenciado por suas vinte divindades.

Este grupo de talentos representa poderes disponíves para servos de deuses. Clérigos, druidas, etc.

Alma do Dragão
Você se torna parte dragão.
Pré-requisito: devoto de Kallyadranoch; Asas do Dragão, Escamas do Dragão, Garras do Dragão, Sopro do Dragão, personagem de 17º nível. **Benefício:** você adquire o modelo meio-dragão, recebendo todos os seus poderes, exceto aqueles que já possui devido a seus pré-requisitos.

Amigo dos Animais
Pré-requisito: devoto da Allihanna.
Benefício: você recebe a habilidade de classe empatia com a natureza, como se fosse um druida de nível igual ao seu nível personagem. Caso você já possua esta habilidade, recebe um bônus de +4 em seus testes.

Amigo de Azgher
Pré-requisito: devoto do Azgher.
Benefício: você recebe +4 em testes de Sobrevivência em terreno desértico e em testes de Fortitude para evitar dano causado por ambientes quentes.

Anatomia Insana
A loucura não distorceu apenas sua mente, mas também sua carne. Seus órgãos internos não ficam exatamente onde deveriam, o que torna um pouco mais difícil de atingi-lo em um ponto vital.
Pré-requisito: devoto do Nimb.
Benefício: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Anfíbio
Você fica tão à vontade na água quanto um peixe.
Pré-requisito: devoto dos Oceano.
Benefício: você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

Arma de Valkaria
A versatilidade dos servos da Deusa da Ambição é espantosa. Eles podem ser vistos dominando variadas armas com maestria.
Pré-requisito: devoto da Valkaria.
Benefício: você recebe + 1 em jogadas de ataque com todas as armas que saiba usar.
Especial: o feito deste talento não é cumulativo com o talento Foco em Arma.

Arma Divina Esporádica
Você recebe ajuda divina em combate. Mas só às vezes.
Pré-requisito: devoto de qualquer deus, exceto Lena ou Marah. **Benefício:** sempre que você acertar um ataque contra um alvo que não seja devoto de seu deus, role 1d4 juntamente com o dano normal da arma. Com um resultado 4, adicione 2d6 pontos de dano ao seu ataque (você não adiciona nada ao dano com um resultado de 1 a 3). O tipo de dano depende de suadivindade.
Allihanna: corte**. Azgher:** fogo.
Hynnin: perfuração. **Kallyadranoch:** eletricidade. **Keen:** perfuração.
Khalmyr: sônico.
Lin-Wu: corte. **Megalokk:** perfuração. **Nimb:**essência
Oceano: frio.
Ragnar: corte. **Sszzaas:** ácido. **Tannah-Toh:** sônico. **Tauron:** esmagamento. **Tenebra:** necromancia. **Thyatis:** fogo.
Valkaria: esmagamento.
Wynna:eletricidade.

Arma Envenenada
Suas armas são perigosas como as presas de uma serpente.
Pré-requisito: devoto de Sszzaas .
Benefício: como uma ação padrão, você pode fazer surgir veneno em uma arma corpo-a corpo que esteja empunhando. O veneno causa 1d6 pontos de dano de Constituição; um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. Int) reduz o dano à metade.
A presença do veneno na arma dura um minuto, ou até a arma atingir uma criatura, o que acontecer primeiro. Este talento pode ser usado até três vezes por dia.

Arma Sagrada
Você pode invocar o poder sagrado de sua divindade sobre um tipo de arma
Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +8, tendência Bondosa , devoto de Azgher, Khalmyr ,Lena , Lin-Wu,Tannah-Toh, Thyatis ou Valkaria. **Benefício:** Escolha um tipo de arma específico (como espada longa).
Enquanto você estiver empunhando uma arma deste tipo, ela recebe +1 de bônus divino em jogadas de ataque e dano, cumulativo com quaisquer outros bônus.
Especial: Este talento pode ser escolhido até cinco vezes. A cada vez, o bônus aumenta em +1, até um máximo de +5.

Asas do Dragão
Asas de couro nascem em suas costas.
Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch ; personagem de 15º nível.
Benefício: você pode voar com deslocamento de 18m.

Ataque Piedoso

Você sabe golpear sem ferir seriamente seus adversários, usando partes não afiadas da arma, atingindo áreas não vitais ou controlando o impacto de seus golpes.

Pré-requisito: devoto da Lena ou Marah.

Benefício: você pode usar armas de corpo-a-corpo para causar dano não-letal sem sofrer penalidades na jogada de ataque.

Normal: quando usa uma arma de corpo-a-corpo que causa dano não- letal, você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Aura de Pânico

Muitos tremem diante de um servo de Morte .

Pré-requisito: devoto da Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode exalar uma aura de pânico; Todos os inimigos a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falharem ficam apavorados por um minuto. Se forem bem-sucedidos ficam abalados por uma rodada.

Aura de Paz

É difícil causar-lhe qualquer mal.

Pré-requisitos: Aparência Inofensiva, devoto da Marah .

Beneficio: o talento Aparência Inofensiva passa a funcionar contra o primeiro ataque que você recebe de cada criatura.

Normal: Aparência Inofensiva funciona apenas contra o primeiro ataque no combate.

Beleza de Gloriénn

Você recebeu parte do encanto esonteante da Dama Élfica. Essa beleza engana e atordoa seus inimigos.

Pré-requisitos: devoto de Gloriénn

Benefício: você recebe +2 em Iniciatia, e +1 em perícias baseadas em Carisma.

Companheiro Dracônico

Através de um ritual, você foi premiado com um servo dracônico.

Pré-requisito: devoto
dos Kallyadrancoh, Megalokk ou Wynna; Companheiro animal ou familiar, personagem de 5º nível.

Benefício: seu animal adquire o modelo meio-dragão.

Comunhão com as Sombras

O manto da noite esconde você.

Pré-requisito: devoro da Tenebra .

Benefício: você pode lançar *invisibilidade* uma vez por dia.

Conhecimentos Gerais

Você sabe um pouco sobre tudo.

Pré-requisito: devoto do Tannah-Toh .

Benefício: você recebe +2 em todos os testes de Conhecimento, e pode realizar testes de Conhecimento mesmo sem treinamento.

Conjurar Arma

Armas surgem do nada em suas mãos.

Pré-requisito: devoto da Keen .

Benefício: Você pode, uma vez por dia, como ação de movimento, criar uma arma de combate copo-corpo ou de arremesso à sua escolha. A arma é comum(não mágica), mas de qualidade obra-prima. A arma dura uma hora, e então se desfaz.

Este talento não cria armas de ataque à distância, nas pode criar 10 (flecha, virotes de besta ou balas de funda).

Coragem Total

Você não teme nada. Nem seus inimigos, nem o desconhecido, nem a morte.

Pré-requisito: devoto da Lin-Wu, Keen , Khalmyr, Tauron ou Valkaria.

Benefício: você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. **Especial:** este talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos centauros e minotauros. No entanto, oferece +4 em testes de Vontade contra elas.

Cura Gentil

Seu poder de cura é reforçado por sua bondade.

Pré-requisito: Car 13, tendência Bondosa, devoto da Lena ou Marah. **Benefício:** você adiciona seu modificador de Carisma aos PV restaurados por suas magias de cura. Assim, um clérigo com Carisma 14 (modificador de +2) e este talento cura 1d8+3 PV com *curar ferimentos leves* (em vez de 1d8+1).

Cura Restrita

Clérigos da guerra não curam. Eles lutam!

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas, devoto do Keen . **Benefício:** seu bônus base de ataque passa a ser igual ao do guerreiro (+ 1 por nível). No entanto, se a qualquer momemo usar qualquer magia ou poder de cura, você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e dano durame um dia.

Dedicado

O devoção ao seu Deus é a sua determinação.

Pré-requisito: devoto da Valkariaa, Tauron, Keen,

Khalmyr ou Marah. **Benefício:** Você recebe um bônus de CA +1, Vontade +1 e +1 PM. Além disso, recebe um bônus de +2 em testes de perícia baseados em Carisma contra devotos do mesmo deus.

Defesa da Magia

Você lança magias defensivamente com mais eficácia.
Pré-requisitos: Magias em Combate, devoto da Wynna .
Benefícios: você recebe CA+2 ao lançar uma magia. Esse bónus dura até o começo de seu próximo turno.

Destruir o Mal Adicional

Você pode desferir mais ataques de destruição contra o mal.
Pré-requisitos: habilidade de classe destruir o mal, devoto do Azgher, Khalmyr ou Thyatis.
Beneficio: você pode destruir o mal duas vezes adicionais por dia.

Discípulo do Sol

A luz do Deus do Sol é temível contra morros-vivos.
Pré-requisitos: habilidade de classe canalizar energia positiva, devoto do Azgher .
Benefício: sua energia positiva causa +2d6 de dano contra mortos-vivos. Esse bônus náo se aplica a curar criaturas vivas.

Discurso Conciliador

Sua crença em soluções pacíficas permite que você toque o coração dos exaltados, impedindo que sangue seja derramado.
Pré-requisito: treinado em Diplomacia, tendência Bondosa, devoto da Lena ou Marah.
Benefício: você pode usar Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa sem sofrer penalidade no
teste. Normal: quando usa Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura como uma ação completa, você sofre uma penalidade de -10 no teste.

Disfarce Ilusório

Quem serve ao deus dos Ladrões tem mil faces.
Pré-requisito: Devoto da Hynnin.
Benefício: você pode lançar *disfarce ilusório* uma vez por dia.

Dom da Fênix

A chama da fênix é gentil com você.
Pré-requisitos: devoto de Thyatis , Domínio do Fogo.
Benefício: você recebe imunidade a fogo.

Dom da Imortalidade

Não há morte para os guerreiros sagrados da Ressurreição.
Pré-requisitos: habilidade de classe detectar o mal, devoto de Thyatis. **Benefício:** você é imortal. Sempre que morrer, não importando o motivo, vai voltar à vida após 3d6 dias. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia reviver os mortos.
Especial: personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Profecia

Você recebe visões de sua divindade.
Pré-requisito: devoto de Allihanna ou Thyatis .
Benefício: você pode lançar *augúrio* 1 vez por dia. Além disso, uma vez por dia, você recebe +2 em uma jogada de ataque ou teste de habilidade, perícia ali resistência. Você pode usar este bônus depois da rolagem, mas antes que o mestre diga o resultado.

Dom da Ressurreição

Você pode dar a alguém uma segunda chance de viver.
Pré-requisitos: capacidade de lançar magias, devoro de Thyatis . **Beneficio:** você conhece e pode lançar *ressurreição* por seu custo normal (7 PM), mesmo que não tenha ainda capacidade de lançar magias de 7º nível. No entanto, náo pode usar esta magia para ressuscitar mais de uma vez a mesma pessoa.
Especial: ao ressuscitar alguém com este poder, você deve fazer um teste de Sabedoria (CD 10). Se falhar, a pessoa ressuscitada recebe uma missão determinada pelo mestre.

Dom da Verdade

Você pode farejar a mentira e desenterrar a verdade.
Pré-requisito: devoto de Khalmyr ou Lin-Wu .
Benefício: você recebe +2 em testes de Intuição. Além disso, pode lançar discernir mentiras uma vez por dia (CD 10 + metade do seu nível
+ modo Sab).

Dom da Vontade

Com um ato supremo de força de vontade, você sobrepuja a resistência dos inimigos mais empedernidos.
Pré-requisitos: bónus base de ataque +6, devoto de Khalmyr . **Benefício:** como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Vontade. Conforme o resultado, sua arma recebe habilidades especiais para ignorar redução de dano: 15 para mágica, 20 para Bondosa e Leal, 25 para adamante. As habilidades são cumulativas: com um resultado 25 ou maior, sua arma é considerada mágica, Bondosa, Leal e de adamante, apenas para ignorar RD de criaturas. O efeito

dura lima rodada por nível do personagem.

Dom dos Justos
Você é poderoso contra o mal e a morte.
Pré-requisito: devoto de Khalmyr.
Benefício: você recebe + 1 nas jogadas de dano contra criaturas Malignas, e +3 nas jogadas de dano contra mortos-vivos. Esses bônus não são cumulativos (para Khalmyr , todo morto-vivo é maligno!).

Dominar Mortos-Vivos
Você tem maior controle sobre mortos-vivos.
Pré-requisitos: capacidade de lançar *comandar mortos-vivos*, devoto de Tenebra .
Benefício: você pode lançar *comandar mortos-vivos* por apenas PM. Além disso, pode afetar mais de um alvo com a mesma açáo, gastando + 1 PM para cada alvo adicional.
Normal: *comandar mortos-vivos* custa 2 PM e afeta apenas um alvo por vez.

Domínio da Água
Pré-requisitos: devotode Oceanoou Wynna.
Benefício: você está permanentemente sob efeito da magia *respirar naágua.*

Domínio dos Animais
Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano. **Benefício:** você está permanentemente sob efeito damagia *falar com animais.* Além disso, Sobrevivência é uma perícia de classe para você.

Domínio do Ar
Pré-requisitos: devotode Oceanoou Wynna.
Benefício: você está permanentemente sob efeito da magia *queda suave*.

Domínio do Bem
Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah ou Valkaria.
Benefício: paracriaturasdetendência Maligna, adificuldade para resistir às suas magiasdivinasaumentaem CD+1.

Domínio do Caos
Pré-requisitos: devoto de Hyninn ou Nimb.
Benefício:paracriaturasdetendênciaLeal,adificuldadepara resistir às suasmagiasdivinasaumentaem CD+1.

Domínio do Conhecimento
Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Sszzaas, Tanna-Toh ou Thyatis.
Benefício: vocêpodefazer testesdequalquer Conhecimento como se fosse treinado, com um bônus igual a seu nível + modifi- cador de Inteligência.

Domínio da Cura
Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Lena, Marah ou Thyatis. **Benefício:** suas magias de cura curam 1 PV adicional por ní- vel da magia. Porexemplo, *curar ferimentos moderados* (uma magia de 2º nível) cura 2 PV adicionais.

Domínio da Destruição
Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch, Keenn, Megalokk ou Ragnar.
Benefício: você recebe +1 em jogadas de dano corpo-a-corpo.

Domínio da Enganação
Pré-requisitos: devoto de Hyninn ou Sszzaas.
Benefício: Enganação, Furtividade e Ladinagem passam a ser perícias de classe para você.

Domínio do Fogo
Pré-requisitos: devoto de Azgher, Tauron, Thyatis ou Wynna.
Benefício: você recebe resistência a fogo5.

Domínio da Força
Pré-requisitos: devoto de Keenn ou Tauron.
Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode receber um bônus igual ao seu nível na Força por uma rodada.

Domínio da Guerra
Pré-requisitos: devoto de Keenn, Khalmyr, Lin-Wu, Ragnar, Tauronou Valkaria.
Benefício: você recebe os talentos Usar Arma e Foco em Arma, apenas para a arma predileta de sua divindade.

Domínio da Loucura
Você enxerga o mundo através de parâmetros diferentes e errados. Ou não.
Pré-requisito: devoto de Nimb.
Benefício: você sofre uma penalidade de -1 em testes de perícias em Sabedoria. Contudo, uma vez por dia, pode ver e agir com a clareza da verdadeira loucura — adicione seu nível em um teste ou jogada qualquer. Você deve escolher utilizar este benefício antes de fazer o teste.

Domínio da Magia
Pré-requisitos: devoto de Kallyadranoch ou Wynna.
Benefício: uma vez por dia, você pode lançar qualquer ma- gia que conheça sem gastar pontos de magia. Você também

pode aplicar efeitos de talentos metamágicos que possua a essa magia, mas nesse caso deverá pagar o custo extra exigido pelo(s) talento(s).

Domínio do Mal

Pré-requisitos: devoto de Keenn, Megalokk, Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.

Benefício: para criaturas de tendência Bondosa, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio da Morte

Pré-requisitos: devoto de Ragnar, Sszzaas ou Tenebra.

Benefício: uma vez por dia, você pode usar o toque da morte. Faça um ataque de toque desarmado. Se você acertar, role 1d6 por nível. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem direito a teste de resistência). Caso contrário, o alvo não sofre nada.

Domínio da Ordem

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh ou Tauron. **Benefício:** para criaturas de tendência Caótica, a dificuldade para resistir às suas magias divinas aumenta em CD+1.

Domínio das Plantas

Pré-requisitos: devoto de Allihanna, Lena, Megalokk ou Oceano. **Benefício:** você pode lançar a magia *constrição* três vezes por dia, como um clérigo, sem gastar pontos de magia.

Domínio da Proteção

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna- Toh, Tauron ou Tenebra.

Benefício: uma vez por dia, com uma ação padrão, você pode tocar um alvo e gerar um escudo de proteção que fornece um bô- nus igual a seu nível em testes de resistência. Por exemplo, se você é um personagem de 5º nível, fornece +5 em testes de resistência. O escudo dura um minuto.

Domínio do Sol

Pré-requisitos: Expulsar Mortos-Vivos, devoto de Azgher ou Lin-Wu. **Benefício:** uma vez por dia, quando usa Expulsar Mortos-Vivos, você pode invocar o poder do sol. Se fizer isso, os mortos-vivos que falharem em seu teste de resistência são destruídos(em vez de ficar apavorados).

Domínio da Sorte

Pré-requisitos: devoto de Hyninn, Marah, Nimb, Wynna ou Valkaria. **Benefício:** uma vez por dia, você pode rolar novamente uma jogada ou teste que tenha recém realizado.

Domínio da Terra

Pré-requisitos: devoto de Khalmyr, Tenebra ou Wynna.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode fixar-se ao solo e receber CA+2. O efeito dura até que você se mova. Este talento não pode ser usado se você não está em contato firme como chão, ou se está em uma superfície precária (corda, escada, ponte...).

Domínio da Viagem

Pré-requisitos: devoto de Azgher, Tanna-Toh, Thyatis ou Valkaria.

Benefício: uma vez por dia, você pode se tornar imune a qual- quer efeito que restrinja seu movimento (como se usasse a magia *movimentação livre*), por um número de rodadas igual ao seu nív el.

Escamas do Dragão

Sua pele trona-se couro escamoso.

Pré-requisito: devoto de Allihanna, Kallyadranoch ou Megalokk.

Benefício: você recebe CA +2.

Espada em Chamas

Você tem o poder de inflamar sua espada.

Pré-requisitos: Foco em Arma (cimitarra), devoto do Azgher . **Benefício:** uma vez. por dia, você pode fazer com que sua cimitarra adquira as propriedades de uma arma magicá flamejante (+1d6 de dano por fogo). Este efeito dura uma hora.

Espada de Gloriénn

Você é um especialista na arte élfica de manejo de espada longa ou florete.

Pré-requisitos: devoto de Gloriénn, Foco em arma(espada longa ou sabre), bônus base de ataque +4.

Benefício: escolha uma arma, entre espada longa ou sabre, com a qual você já possua o talento Foco em Arma. Você recebe +2 nas jogadas de dano usando a arma escolhida.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com Especialização em Arma.

Familiar Serpente

Uma serpente serve a você.

Pré-requisito: devoto de Sszzaas .

Benefício: você recebe a habilidade de classe familiar, mas pode escolher apenas cobras.

Flecha de Gloriénn

Você é um especialista na arte élfica da arquearia.

Pré-requisitos: devoto de Gloriénn, Foco em arma(arco

longo, curto ou composto), bônus base de ataque +4.

Benefício: escolha uma arma, entre arco longo, curto ou composto, com a qual você já possua o talento Foco em Arma. Você recebe +2 nas jogadas de dano usando a arma escolhida.

Especial: o efeito deste talento não é cumulativo com Especialização em Arma.

Força da Fé

Você pode canalizar seu poder da fé em violência pura.

Pré-requisito: bônus base de ataque +3, devoto dos Kallyadranoch, Keen, Megalokk, Ragnar ou Tauron.

Benefício: você pode converter uma magia divina preparada em uma súbita explosão de energia muscular, aumentando sua Força em +2 por nível de magia (por exemplo, Força +8 para uma magia de 4º nível) durante uma rodada.

Forma de Macaco

Você pode se transformar em um pequeno macaco

Pré-requisito: Devoto da Hynnin, capacidade de lançar magias divinas de 2º nível.

Benefício: três vezes por dia, você pode se transformar em um macaco, um animal Mínimo (+2 em jogadas de ataque e classe de armadura, +8 em furtividade) com deslocamento de escalada 9m. Na forma de macaco você não pode lançar magias, a menos que seja capaz de fazê-lo sem usar componentes verbais. A transformação dura quanto tempo você desejar, mas é interrompida caso você ataque alguém ou sofra dano.

Forma do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos: Con 13, capacidade de lançar magias divinas de 2° nível, devoto do Oceano .

Benefício: três vezes por dia, com uma ação padrão, você pode assumir a forma de um animal aquático específico, escolhido quando adquire esse talemo.

Nesta forma você recebe a habilidade nadar, da forma selvagem do druida, e duas outras habilidades da lista de forma selvagem à sua escolha. No entanto, seu deslocamento terrestre é reduzido em 3m.

Forma Selvagem Adicional

Pré-requisito: devoto da Alliahanna, Megalokk ou Oceano, habilidade de classe forma selvagem.

Benefício: você pode utilizar a habilidade de classe forma selvagem duas vezes adicionais por dia.

Especial: este talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Fuga

Quando a situação é desesperadora, você consegue providenciar uma retirada estratégica.

Pré-requisito: Devoto da Hynnin , treinado em Enganação, Sorrateiro.

Benefício: Como uma ação completa, você pode fazer um teste

de Enganação (resistido pelo teste de Intuição do adversário com maior bônus nessa perícia). Em caso de sucesso, você cria uma distração que permite que você e seus aliados fujam da batalha de maneira espetacular. Você e quaisquer aliados a até 6 metros são afetados pela magia *porta dimensional*. A porta leva para o local seguro mais próximo, a critério do Mestre.

Fúria Divina

Quando luta em nome de seu deus, você se torna extremamente feroz **Pré-requisito:** devoto da Keen, Khalmyr, Ragnar, Tauron ou Valkaria. **Benefício:** uma vez por dia, como uma ação livre, você pode entrar em uma fúria divina. Você recebe +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a- corpo, mas sofre -2 na classe de armadura. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

Garras de Fera

Suas mãos tornam-se garras.

Pré-requisito: devoto da Allihana, Megalokk, Oceano ou Kallyadranoch.

Benefício: você recebe dois ataques naturais de garras, que causam dano equivalente a uma espada curta própria para seu tamanho. Você pode fazer dois ataques de garras com uma ação padrão, mas se fizer isso sofre uma penalidade de -4 em todas as jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação livre, seu efeito dura uma hora e ele pode ser usado lima vez por dia.

Garras do Dragão

Suas mãos tornam-se garras.

Pré-requisito: devoto de Kallyadranoch.

Benefício: você recebe duas armas naturais de garras, que causam dano de corte equivalente a uma adaga própria para seu tamanho +1. O dano é por ácido, fogo, frio, eletricidade ou energia negativa à sua escolha. Você pode atacar com ambas ao mesmo tempo,mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Usar este talento é uma ação livre, seu efeito dura uma hora e ele pode ser usado lima vez por dia.

Grito de Kiai Divino
Você concentra sua energia espiritual em um ataque potente.
Pré-requisitos: bônus base de ataque +3, devoto de Lin-Wu . **Benefício:** você pode usar este talento como uma açáo livre antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o ataque acertar, você causa dano máximo, sem a necessidade de rolar dados. Se errar, você gasta uma utilização diária mesmo assim. Você pode urilizar este ralento três vezes por dia.

Habilidades Linguísticas
Todas as línguas de seu povo são familiares para você.
Pré-requisito: devoto de Tannah-Toh ou Valkaria .
Benefício: você pode lançar idiomas à vontade. Especial: para servos de Tannah-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, apenas para idiomas humanos.

Imunidade contra o Calor
o sol abrasador e o calor implacável não o incomodam.
Pré-requisito: devoto de Azgher.
Benefício: você é considerado sempre sob efeito da magia suportar elementos (calor, apenas).

Imunidade Contra Ilusões
Você tem facilidade para discernir imagens falsas .
Pré-requisito: devoto de Lin-wu, Tannah-Toh ou Valkaria. **Benefício:** você recebe +2 cm testes de Intuição e +4 em testes de resistência contra magias de ilusão.

Imunidade Contra Veneno
Você é resistente a venenos.
Pré-requisito: devoto da Tauron ou Sszzaas.
Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Fortitude contra venenos.

Imunidade Total contra Ilusões
Quando você aparece, ilusionistas praguejam e fogem.
Pré-requisito: Imunidade contra Ilusões.
Benefício: você é imune a magias de ilusão.

Imunidade Total contra Veneno
Você usa veneno de naja para temperar a salada.
Pré-requisito: Imunidade contra Veneno.
Benefício: você é imune a venenos.

Inimigo de Elfos
Você gosta de elfos. Mortos.
Pré-requisito: devoto da Ragnar ou Tenebra.
Benefício: Você recebe +4 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência realizados contra elfos.

Invocação de Monstros
Você pode fazer surgir um monstro para ajudá-lo.
Pre-requisitos: devoto de Megalokk.
Benefício: você pode lançar *invocar monstro III* uma vez por dia.

Magia Oculta
Você pode se concentrar em sua divindade e aumentar o poder de suas magias.
Pré-requisitos: capacidade de lançar magias, devoto de Nimb ou Wynna .
Benefício: como uma ação de movimenro, você pode fazer um teste de Vontade (CD 15). Se for bem-sucedido, você aplica o talento Potencializar Magia (mesmo sem possuí-lo) a uma magia que lançar até sua próxima rodada. Cada vez que lisa este talento no mesmo dia, a dificuldade do reste de Vontade aumema em CD+5.

Magia Poderosa
Sua fé amplia seus poderes arcanos. Muito!
Pré-requisito: devoto de Wynna ou Gloriénn.
Benefício: você adiciona seu modificador de Sabedoria a todos os efeitos ligados a magias arcanas (como magias conhecidas, pontos de magia e CD para resistir).

Mágica do Dragão
Sua magia é fortificada pelo poder dragônico.
Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch ou Wynna; qualquer talento metamágico.
Benefício: uma vez por dia, você pode aplicar um talento metamágico a uma magia sem precisar pagar pelo custo extra em PM.

Maximizar Cura
Suas magias de cura têm poder máximo.
Pré-requisito: Cura 12 graduações, devoto da Lena.
Benefício: suas magias de cura recuperam o número máximo de PV.

Memória Racial
Você pode acessar lembranças de seus ancestrais selvagens para superar desafios na luta pela sobrevivência.
Pré-requisito: devoto de Allihanna ou Megalokk.
Benefício: você recebe +4 em testes de Sobrevivência e CA+ 1 em ambientes naturais.

Mente Arcana

Você é Familiarizado com assuntOS envolvendo magia arcana.

Prê-requisito: devoto de Wynna.

Benefício: você recebe +2 em testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofício (alquimia).

Mestre de Cerimônia

Você sabe como impressionar entidades malignas com as vítimas que oferece em sacrifício.

Pré-requisito: Treinado em Conhecimento (Religião), tendência maligna, devoto da Keen, Megalokk, Ragnar,Sszzaas ou Tenebra. **Benefício:** você recebe um bônus de +4 em teste de Conhecimento (Religião) para realizar sacrifícios em nome de uma divindade Maligna.

Outra Face

Você revida um ataque com um perdão.

Pré-requisito: devoto de Lena, Marah ou Thyatis.

Benefício: sempre que um inimigo atacá-lo com sucesso (causando dano ou prejudicando-o de qualquer forma), você pode escolher perdoá-lo. Se fizer isso, o inimigo sofre uma penalidade cumulativa de –1 em *todas* as jogadas de ataque durante este combate (não apenas aquelas realizadas contra você). Entretanto, se você atacar este inimigo, todas as penalidades desaparecem.

Por exemplo, um hobgoblin ataca-o, mas você escolhe dar a outra face. Intimidado por sua calma e capacidade de amar, ele sofre uma penalidade de –1 em todas as jogadas de ataque. Irritado, ataca- o mais uma vez, acertando de novo. Você continua oferecendo a outra face. Ele então fica comuma penalidade de –2 em todas as jogadas de ataque.

Pacto com a Serpente

Você pode invocar mulheres-lagarto selvagens.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto da Tauron..

Benefício: você pode lançar *invocar monstro IV* para invocar

1d3 dragoas-caçadoras, uma vez por dia ou trate-as como trogloditas.

Palavras de Bondade

Você pode acalmar pessoas e torná-las cooperativas.

Pré-requisitos: tendência Bondosa, devoto da Marah .

Benefício: você pode lançar enfeitiçar pessoa três vezes por dia (CD 10

+ metade do seu nível + mod. Car).

Palavras de Bondade Aprimorada

Você pode acalmar monstros e torná-los cooperativos (ou menos propensos a devorar você).

Pré-requisito: Palavras de Bondade.

Benefício: você pode lançar enfeitiçar monstro três vezes por dia (CD 10 + merade do seu nível + mod.Car).

Poder Oculto

Você pode invocar a força, rapidez ou vigor dos loucos.

Pré-requisito: devoto de Nimb.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você recebe +4 em Força, Destreza ou Constituição (escolhido aleatoriamente) . Este efeito dura 1 minuto.

Poder Oculto Aprimorado

A loucura do Caos pode rarnar você ainda mais forre, rápido ou resistente.

Pré-requisito: Poder Oculto.

Benefício: seu bônus por Poder Oculto aumenta para +8.

Potencializar Cura

Suas magias de cura são mais potentes.

Pré-requisito: Cura 6 graduações, devoto de Lena.

Benefício: suas magias de cura recuperam 50% a mais de PV.

Presença Aterradora

Você pode abalar seus inimigos.

Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch, Megalokk

, Ragnar ou Tenebra; Carisma 15; personagem de 5º nivel.

Benefício: ativar este talento exige uma ação livre (que envolve algum ato dramático, como exibir as garras, abrir as asas ou rosnar), mas ele pode ser usado apenas uma vez por rodada.

Todos os adversários do clérigo a até 9m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do clérigo + modificador de Carisma). Em caso de falha, a vítima fica abalada (-2 em testes de habilidade, ataque, perícia e resistência) durante 1 minuto.

Uma criatura bem-sucedida no teste fica imune a esta habilidade por um dia. Este poder não afeta criaturas de nível superior ao clérigo. Este é um efeito de medo.

Presença Aterradora Aprimorada

Você pode apavorar seus inimigos.

Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch, Megalokk

, Ragnar ou Tenebra;; Carisma 15; Presença Aterradora; personagem de 10º nível.

Benefício: como Presença Aterradora, mas as vítimas ficam apavoradas (tentam fugir de qualquer forma possível pela duração do efeito). Se não puder fugir, a vítima apenas fica

abalada.

Profeta do Caos

Você pode fazer uma barganha com Nimb. O preço: um palpite. A recompensa: diversão.

Pré-requisito: Carisma 13, devoto de Nimb.

Benefício: você pode "profetizar" o resultado de uma rolagem que use d20 e depois definir o resultado do teste. Porexemplo, um jogador está prestes a fazer uma jogada de ataque (rolagem de 1d20). Você diz que o resultado da rolagem será 7 (sem nenhum modificador, apenas o resultado do dado). Sevocê acerter (ou seja, se o resultado do dado for 7), você pode definir o que acontece com a rolagem — por exemplo, dizendoque a jogada de ataque erra, ou é um acerto crítico! Da mesmaforma, se o mestre faz uma rolagem em nome de um inimigo,você pode prever que o resultado será 20. Caso o mestre real- mente role um 20, você pode definir que este valor é um erro! O resultado do dado não pode ser alterado de nenhuma forma — por itens, talentos, habilidades ou qualquer outro meio.

Usar este talento é uma ação livre. Você pode usá-lo um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mas apenas uma vez em cada rolagem).

Protegido Indefeso

Sua pradoeira trocou a liberdade pela segurança. Você aprendeu que deve ser protegidos pelos mais fortes.

Pré-requisito: devoto de Gloriénn

Benefício: Sempre que estiver lutando ao lado de alguém mais poderoso (com pelo menos um nivel a mais), você recebe um bônus de +2 em CA e testes de resitência. Este bônus é anulado se o aliado mais poderoso ficar inconsciente ou morrer.

Punhos do Sol

Você tem o poder de inflamar seus punhos.

Pré-requisito: devoto do Azgher; Foco em Arma (ataque desarmado). **Benefício:** uma vez por dia, você pode fazer suas armas naturais adquirirem o poder flamejante (+1d6 de dano de fogo). Usar este talento é uma ação livre,
e seu efeito dura uma hora.

Sangue de Ferro

Seu corpo adquire a força e resistência do ferro.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias divinas de 3º nível, devoto da Tauron ou Keen.

Benefício: você pode transformar seu sangue em ferro. Você recebe Força +4 e redução de dano 10/adamante. Além disso, seus ataques desarmados causam dano letal equivalente a uma clava para seu tamanho. Você pode usar este talento uma vez por dia, e seu efeito dura 1 minuto por nível de personagem.

Servos do Dragão

Kobolds estão por toda parte. Você pode invocá-los como servos.

Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch; Carisma 15; personagem de 5º nivel.

Benefício: com uma ação padrão, você pode conjurar um número
de kobolds igual ao seu nível multiplicado por seu bônus de Carisma. Então, um clérigo de 5º nível com Carisma 18 (+4) conjura 20 kobolds. Os kobolds surgem em qualquer ponto a até 9m, à sua escolha (de arbustos, buracos no chão, atrás dos móveis) e permanecem até serem destruídos ou dispensados pelo conjurador, quando então desaparecem sem deixar vestígios. Eles são leais a você, falam seu idioma e seguem suas ordens, incluindo lutar até a morte.

Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma (mas não pode conjurar novos kobolds até que todos os antigos tenham sumido.

Sopro do Dragão

Você pode expelir uma baforada de energia elemental.

Pré-requisito: devoto dos Kallyadranoch; personagem de 11º nivel. **Benefício:** você recebe um ataque de sopro que causa 1d6 pontos de dano por nível. Esse sopro tem a forma de um cone de fogo, frio, ácido ou energia negativa de 9m; ou uma linha de ácido ou eletricidade (como a magia *relâmpago*) de 18m. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do meio-dragão + modificador de Constituição do meio-dragão) reduz o dano à metade. Usar o sopro é uma ação padrão, e ele pode ser usado uma vez por dia para cada ponto do bônus de Constituição (mínimo 1).

Especial: você pode escolher Sopro do Dragão outra vez para mais utilizações diárias (bônus de Constituição). Você não pode escolher um tipo de sopro diferente do primeiro.

Talento Artístico

Sua divindade oferece grande inspiração para as ares.

Pré-requisito: devoto de Lena ou Tannah-Toh.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação. Além disso, pode lançar cativar três vezes por dia (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car).

Talento Ladino

Você conhece os truques dos ladrões.

Pré-requisito: Devoto da Hynnin.

Benefício: Você se torna treinado em duas perícias da lista de perícias de classe do Ladino.

Toque da Ruína

Você pode desintregrar com um toque.

Pré-requisito: devoro de Keen , Hynnin, Ragnar , Sszzaas ou Tenebra . **Benefício:** você pode, uma vez por dia, realizar um ataque de toque que causa 1d6 pontos de dano por nível de personagem, até um máximo de 10d6 (Fonitude CD 10 + metade de seu nível + modo Car para metade do dano). Se este ataque reduzir os PV do alvo a zero ou menos, o corpo será completamente desintegrado, restando somente pó.

Transmissão da Loucura

Você pode contagiar outros com sua insanidade.

Pré-requisito: devoro de Nimb.

Benefício: você pode lançar *confusão* uma vez por dia (CD 10 + metade de seu nível + mod. Car).

Tridente do Oceano

Você é habilidoso com a arma mais tradicional dos mares.

Pré-requisito: Foco em Arma(tridente), bônus base de ataque +4.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de dano usando tridente.

Tropas de Ragnar

Você pode invocar goblinóides para ajudá-lo.

Pré-requisito: devoto da Ragnar.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode invocar goblinóides. Os goblinóides seguem suas ordens por até uma hora, quando então partem. O tipo e quantidade de goblinóides que você invoca dependem de seu nível.

Nível	Tipo e quantidade de goblinóides
1º a 5º	1d6+1 recrutas goblins
6º a 10º	1d4+1 soldados hobgoblins
11º a 15º	1d4 sargentos hobgoblins
16º a 20º	1d2 campeões bugbears

Ventriloquismo

Você sabe projetar sua voz.

Pré-requisito: Devoto da Hynnin

Benefício: você pode lançar a magia *Ventriloquísmo* à vontade

Vingador de Gloriénn

Goblin bom, é goblin morto. Hobglobin e bugbear, nem precisa perguntar.

Pré-reqisitos: devoto de Gloriénn

Benefício: você recebe a habilidade de classe inimigo predileto, como se fosse um ranger de 1° nível, contra globinóides. Você recebe +2 nas jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência.

Especial: os bônus deste talento se acumulam com os bônus conferidos pela habilidade de classe inimigo predileto.

Visão no Escuro

Deusa das Trevas não gosta de tochas.

Pré-requisito: devoto de Tenebra.

Benefício: você adquire visão no escuro, com alcance de 18m. **Especial:** caso já possua visão no escuro, terá seu alcance dobrado (para anões, por exemplo, será 36m).

Voz dos Animais

Você pode dominar animais.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoto de Allihanna.. **Benefício:** você pode lançar *dominar animal* uma vez por dia (CD 10 + metade do seu nível + modo Car).

Voz do Mar

Você pode dominar animais marinhos.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoro de Oceano .

Beneficio: você pode lançar *dominar animal* duas vezes por dia (CD 10
+ metade do seu nívd + mod. Car), apenas conrra criaturas aquáticas.

Voz dos Monstros

Você pode falar com monstros.

Pré-requisito: devoto de Megalokk .

Benefício: você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes (criaruras do tipo monstro com Int 3 ou mais). Você tambem pode se comunicar com monstros não inteligentes (Int 1 ou 2) livremente, como a magia *falar com animais*.

Especial: voce não pode usar este calento para se comunicar com lefeu.

Zumbificar

Os morros servem a seus deuses...e a você.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias divinas de 2º nível, devoto de Ragnar ou Tenebra.

Benefício: uma vez. por dia, você pode gastar uma ação completa para erguer um cadáver a até 9m como um zumbi. O nível máximo do zumbi é igual ao seu (veja o

Bestiário de Arton para estarísticas de zumbis mais poderosos).

TALENTOS RACIAIS

Todos os talentos desta seção são raciais; isto é, só podem serescolhidosporpersonagens dedeterminadasraçasoucom determinadas características anatômicas.

Talentos de 1º Nível. Alguns talentos representam diferenças anatômicas radicais (Grandalhão, Quatro Braços...). Estes só podem ser adquiridos no 1º nível, porque o personagem já nasceu assim, ou foi criado dessa forma, antes de ser um aventureiro.

No entanto, Arton é rico em forças sobrenaturais capazes de alterar corpos e mentes. Seja devido a energias mágicas ambientais, pelodesejo dosdeuses, ou mesmo pela suaprópria determinação, um aventureiro pode de fato passar por uma transformação pro- funda quando conquista um novo nível — crescendo em tama- nho, desenvolvendo chifres maiores, alterando seu podermágico...

O mestre pode permitir que estes talentos sejam adquiridos em níveis posteriores — mas sempre lembrando que cada um deles significa uma metamorfose incomum. O mestre deveria es- tabelecer algum tipo de condição especial para adquirir o talento. Por exemplo, passar por um ritual, ingerir uma poção rara ou ser abençoadoporumclérigo de umadivindadeespecífica.

Pré-Requisitos Anatômicos. Vários talentos exigem que o personagem possua certos traços anatômicos, como asas, cauda ou váriosbraços. Essestraçospodemserraciaisouobtidosatravésde outrostalentos(como Asas Celestiais, Quatro Braços, etc.). Traçosobtidos de formas temporárias e/ou não naturais (magias, itens mágicos, habilidade de forma selvagem) não satisfazem os pré-requisitos destes talentos.

Alma de Pedra

Vocênão pode ser transformado em pedra.

Pré-requisito: anão ou nagah.

Benefícios: você é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência para evitar qualquer forma de petrificação, como ataques de medusas, basiliscos, cocatrizes e a magia *carne para pedra*.

Você também recebe +4 em testes de resistência para evitar qualquer formadeparalisia.

Amo

Vocêfezumpactocomumamo. Essaligaçãotornavocêmais poderoso, mas também mais vulnerável.

Pré-requisitos: qareen, qualquer talento metamágico.

Benefício: escolha alguém como seu amo, que pode ser um personagem jogador ou um PdM. Quando você lança uma magia a pedido de seu amo, essa magia recebe o benefício de um talento metamágico que você possua, semcusto extra em PM.

Semprequeseuamoestá em perigo, vocêsofreumredutorde –2 em jogadas de ataque, testes de resistência e perícias. "Perigo" significa qualquer situação em que o amo receba ataque direto (bem- sucedido ou não), esteja ferido (qualquer quantidade de PV abaixo de seu total) ou em qualquer condição que reduz sua classe de armadura: amedrontado, atordoado, inconsciente, indefeso (mas não dormindo) e assim por diante.

Especial:casoseuamomorra,osredutorespersistemdurante 1d4 meses, ou até que ele seja devolvido à vida.

Arcano Completo

Você andou lendo um livro muito bom sobre magia!

Pré-requisito: elfo ou qareen.

Benefício: seu bônus racial em testes de Identificar Magia aumenta para+8.

Normal:elfoseqareenrecebem+4 nestaperícia.

Arma Amada

Separar você de sua arma não é fácil.

Pré-requisitos: anão oubônusbasedeataque+5.

Benefício: você recebe +4 em jogadas de ataque para evitar manobras dedesarmarouseparar.

Arma Natural Aprimorada

Suas garras, presas ou chifres são ainda mais perigosos.

Pré-requisitos: armanatural, bônusbasedeataque+4.

Benefícios: escolha um tipo de arma natural. Seu dano au- menta uma categoria de tamanho (veja o quadro em *Tormenta RPG*, Capítulo 7: Equipamento).

Este talento afeta todas as suas armas naturais do mesmo tipo escolhido (por exemplo, duasgarras), mas não armasdetipos diferentes(porexemplo, garrasemordida).

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes, cada vezpara umaarmadiferente.

Armadura Natural Aprimorada

Sua armadura natural é mais espessa e resistente que o normal para seu tipo e tamanho.

Pré-requisito: bônus natural na classe de armadura, Con 13.

Benefício: seu bônus de armadura natural aumenta em +1.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes.

Seus efeitos se acumulam.

Armamento de Allihanna

Pré-requisito: raça meio-dríade.

Benefícios: ao usar *moldarmadeira* para criar uma arma, essa arma recebe um bônus mágico conforme seu nível de personagem. Além disso,ao lançar*peledeárvore*,vocêrecebeessemesmobônus em sua classe de armadura (alémdo normal de CA +3 pelamagia).

Os bônus são: +1 no 1º nível, +2 no 5º nível, +3 no 10º nível, +4 no 15º nível, +5 no 20º nível.

Armas criadas assim perdem seu bônus mágico se manuseadas por outros personagens — mas ainda podem ser usadas como armas normais, embora apodreçam e se desmanchem em poucas horas.

Asas Abissais

Vocêtem asas de couro e pode voar.

Pré-requisitos: sulfure, Herança Extraplanar.

Benefícios: vocêpodevoar, comodobro deseudeslocamento normal.

Asas Celestiais

Vocêtemasasemplumadase podevoar.

Pré-requisitos: aggelus, Herança Extraplanar.

Benefícios: vocêpodevoar, comodobro deseudeslocamento normal.

Asas de Aço

Vocêtem asas anormalmente rígidas, que podem ser empregadas comoarmasouescudos.

Pré-requisito: asas.

Benefício: suas asas são como escudos. Você pode usá-las como proteção (elevando sua CA em +1 para cada asa) ou para golpear (dano de 1d4 + modificador de Força cada asa).

Ambas as asas são consideradas mãos inábeis (mas não podem segurar objetos), e sofrem os redutores normais para ataques extras. Você não pode se proteger e atacar com a mesma asa ao mesmo tempo (mas pode se proteger com uma e atacar com a outra). Naturalmente, você também não pode atacar ou se proteger com as asasenquantoestá voando.

Especial: personagens com este talento são considerados proficientescomescudos(apenassuasasas).

Sevocêtambémtem o talento Ataque com Escudo Aprimorado, pode atacar com as asas sem perder seu bônus na CA.

Ataques Múltiplos

Vocêécapaz de atacar melhor comsuas armas naturais.

Pré-requisito: umaoumaisarmasnaturais.

Benefício: ataques adicionais com armas naturais sofrem redutor de
–2.

Normal: sem este talento, ataques adicionais com armas naturais sofrem redutor de –4.

Ajuda Aprimorada

Você é hábil emprestarauxílio.

Pré-requisito: qareen.

Benefício: você sempre pode escolher 20 em testes de perícias para prestar ajuda, sem que a tarefa demore mais tempo que o normal.

Normal: prestar ajuda exigeum teste de períciacontra CD 10. Maisdetalhes em *Tormenta RPG*, Capítulo 4:Perícias.

Ajuda Avançada

Vocêéaindamais hábil em prestar auxílio.

Pré-requisitos: qareen, bônus base de ataque +2, Ajuda Aprimorada.

Benefício: em situações de combate, com uma ação de movimento, você pode ajudar um aliado adjacente contra seu oponente. O aliado recebe +2 em suas jogadas de ataque ou CA (à sua escolha) atéapróximarodada.

Ajuda Extrema

Ajudarnãodói!

Pré-requisitos: qareen, bônus base de ataque +8, Ajuda Aprimorada e Avançada.

Benefício: você pode prestar ajuda em combate com uma ação livre (masapenasumavezporrodada).

Braços Desiguais

Você tem um braço (muito) maior e mais forte que o outro.

Pré-requisito: bugbear, lefou, meio-orc, orc ou trog.

Benefício: tarefasrealizadasapenascomsua mão hábilrecebem Força
+4 (modificador +2). Isso normalmente inclui ataques corpo-a-corpo feitos apenas com essa mão.

Sua mão inábil recebe um redutor na mesma proporção: Força–4 (modificador–2).Paratarefasqueexigemambas as mãos (como o uso de armas de duas mãos), os bônus e redutores se cancelameusam sua Forçanormal.

Omestretemapalavrafinal sobreousodessebônus em outras situações; a maioria dos testesde Atletismo, por exemplo, não mu- dariaouficaria pior(nataçãodeve se tornarespecialmentedifícil...).

Especial: se vocêtemmaisdedoisbraços, todas as suasmãos inábeis sofremo mesmo redutor.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Braquiação
Vocêécomo aquelecara criadopormacacos.
Pré-requisitos: elfo ou meio-dríade, treinado em Acrobacia.
Benefícios: em matas fechadas, você pode se mover livremente através das copas das árvores, balançando em galhos e cipós, com seu deslocamento normal. Vocêfaz testes de Acrobacia ape- nas em situações extremas (por exemplo, se recebeu dano). Você deve estar com as mãos livres para se deslocar, mas pode usá-las normalmentese ficarparado.

Camuflagem
Como um polvo, você pode mudar sua cor e textura a ponto de ficar quase invisível.
Pré-requisito: elfo-do-mar ou trog.
Benefício: ativar ou desativar esta habilidade requer uma ação de movimento. Você é considerado sob efeito da magia *in- visibilidade*, mas este efeito não afeta suas roupas e equipamento: você recebe +10 em testes de Furtividade se estiver nu, +5 com armadura ou roupas leves, +2 com armadura ou roupas médias, e nenhum bônus para armadura ou roupas pesadas.

Cauda Ágil
Vocêpodeusaracaudapararealizarmanobrasacrobáticas.
Pré-requisito: nagah.
Benefício: você recebe +2 em testes de Acrobacia e Atletismo usandoa cauda.

Cauda Hipnótica
Vocêpodemoversuacaudadeformaharmoniosaeagradável para influenciarosoutros.
Pré-requisito: nagah.
Benefício: vocêrecebe +2 emtestes de Atuação, Diplomacia e Enganação (apenasparablefar) usandoacauda.

Cauda Manipuladora
Vocêpode usar a cauda para segurar e manipular objetos.
Pré-requisitos: nagah, Cauda Ágil.
Benefício: sua cauda é considerada uma mão inábil.

Chuva de Lâminas
Vocêatacacomumarevoadadefolhascombordasafiadas.
Pré-requisitos: meio-dríade, personagem de 15º nível.
Benefício: uma vez por dia você pode expelir lâminas em uma área igual a um cone com 18m. O dano é igual a 10d6, com direito a um teste de Reflexos para meio dano (CD 10 + nível do meio-dríade+ bônusde Sabedoria do meio-dríade).

Comandar Aprimorado Humanos sabem ser líderes eficientes. **Pré-requisitos:** humano, Comandar.
Benefícios: você pode gritar ordens para seus aliados como uma ação de movimento. Além disso, o bônus recebido por seus aliados aumentapara+2.
Normal: gritar ordens para seus aliados é uma ação padrão. Aqueles quepodemouvi-lorecebem +1 emsuasjogadasetestes.

Combater com Duas Armas
Você é treinado em usar uma arma em cada mão.
Pré-requisito: Des 15.
Benefício: se estiver usando uma arma de uma mão e uma arma leve, ou duas armas leves, você pode fazer dois ataques com a mesma ação padrão, um com cada uma. No entanto, você sofre redutor de –4 em ambas as jogadas de ataque.
Especial:personagenscomtrêsou maisbraçospodematacar comtodos eles, usando o mesmo redutor–4 paratodososataques. O mesmo vale para Combater com Duas Armas Aprimorado e Maior.
Nota: este talento já existe no livro básico Tormenta RPG, mas reapareceaquicomdetalhesadicionaisparamaisbraços.

Companheiro Aprimorado
Suaraçaépróxima da natureza, sendorecompensadadeacordo.
Pré-requisitos: elfo, gnomo, halfling ou meio-dríade, companheiro animal ou montaria sagrada.
Benefício:vocêéconsiderado2níveisacimaparadeterminar as características de seu companheiro animal.
Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Companheiro Vegetal
Seu companheiro animal é, na verdade, uma criatura planta.
Pré-requisitos: raça elfo ou meio-dríade, companheiro animal ou montaria sagrada.
Benefício:seuanimaladquire as habilidadesaseguir. Tipo monstro.
Classe de armadura +4.
Imunidade a magias e efeitos que afetam apenas animais (mas pode ser afetado por magias e efeitos que afetam plantas).
Imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Furtividade +10 onde houver vegetação.

Conhecimento Mágico Amplo
Ninguémdizavocêque*nãopode* aprenderaquelamagia!
Pré-requisitos: humano, classe conjuradora.
Benefícios: você aprende mais duas magias de qualquer nível que possa lançar, sejam arcanas ou divinas. Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, pode aprender duas magias

novas (sejam arcanas ou divinas) de 1º ou 2º nível.
Nota: estetalentoéidênticoa Conhecimento Mágico, exceto quevocê podeaprendermagiasnãodisponíveisparasuaclasse.

Conforto do Aço

Seupovovestemetalcomosefossealgodão.
Pré-requisito: anão.
Benefícios: quando usa armadura de qualquer tipo, você não está limitado a um bônus máximo de Destreza, nem sofre qualquer penalidadedearmadura.

Constrição Atroz

Você conjura monstruosas gavinhas equipadas com espinhos, garrase mandíbulasparaaprisionareatacarseusinimigos.
Pré-requisitos: meio-dríade, personagem de 5º nível.
Benefício: você pode lançar *constrição* mesmo em áreas onde nãoexiste vegetação; as plantassimplesmentebrotamdo chão, ou de seu próprio corpo.
A magia também se torna mais agressiva — não apenas enredando, mas atacando. Além de seus efeitos normais, a constrição causa 1d6 pontos de dano por rodada a qualquer criatura enredada.

Corredor Veloz

Poucascriaturasterrestressãotãorápidasquantovocê.
Pré-requisito: velocis.
Benefício: seu deslocamentobásico aumentapara 18m.
Normal: odeslocamentobásicodeumdragão-antílopeé 12m.

Desejo Aprimorado

Vocêpode conjurar certa magia, atendendo a pedidos.
Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível.
Benefício: escolha uma magia arcana que seja capaz de lançar. Você podelançaressa magiasemgastar PM, até trêsvezespor dia — mas apenas a pedido de outra pessoa.
Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vezqueé adquirido, vocêdeveescolheroutramagia.

Desejo Avançado

Vocêpodeatenderadesejosrestritos.
Pré-requisitos: qareen, Desejo Aprimorado, personagem de 14º nível. **Benefício:** você pode, uma vez por dia, lançar *desejo restrito* semcusto em XP ou componentesmateriais— mas apenasa pedido de outra pessoa. Cada pessoa tem direito a até três *desejos restritos.*

Desejo Extremo

Você pode atender a desejos verdadeiros.
Pré-requisitos: qareen, Desejo Aprimorado e Avançado, personagemde 18º nível.
Benefício: vocêpode, umavezpordia, lançaramagia *desejo* sem custo em XP ou componentes materiais — mas apenas a pedidodeoutra pessoa. Cadapessoatemdireito aatétrês *desejos.*

Devoção Simulada

Quando uma nagah finge devoção a outra divindade, pode enganar atéumdevotoverdadeiro!
Pré-requisitos: nagah, Car 13, treinado em Conhecimento (religião). **Benefício:** portando o símbolo sagrado de uma divindade qualquer, você pode lançar uma magia ou manifestar um poder concedido dessa mesma divindade — mas trata-se de uma ilusão, semefeito real. Testemunhasquetenhamrazõesparaduvidar têm direito a um teste de Intuição (CD 20 + modificador de Carisma da nagah) para desacreditar.
Quando o poder simulado é agressivo, a vítima também tem direito ao mesmo teste de Intuição (além de quaisquer testes nor- malmente permitidoscontraoefeito). Acritério do mestre, alguns poderes não podem ser simulados, ou têm dificuldade reduzida para desacreditar. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual aseu modificador de Carisma.

Doutrina Implacável

Você memorizou padrões ordenados de comportamento, que melhoram sua resistência a influências mentais.
Pré-requisito: raça hobgoblin, tendência Leal.
Benefício: você recebe um bônus de +1 em teste de Vontade e se torna imune a efeitos de encantamento.

Duas Cabeças

Pensam melhor que uma.
Pré-requisito: gnoll, lefou, orc ou trog.
Benefício: suas cabeças não são necessariamente iguais; uma delas pode ser menor ou atrofiada. Emtermos de jogo, você ainda tem as mesmas habilidades mentais, perícias e tendência — mas, se quiser, pode dar personalidades diferentes às suas cabeças e interpretar diálogos entre elas!
Vocêpode rolar qualquer teste de Vontade duas vezes, ficando com o melhor resultado. Além disso, se você tem uma arma natural (mordida), você ganha uma arma extra desse tipo (mas apenas com uma segunda cabeça de mesmo tamanho da sua).
Você*não*recebeusosadicionaisdeataquesespeciaisfeitoscom a cabeça (como soprode dragão).
Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Dupla Conjuração

"Tomeisto!" "E tambémisto!"

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, capacidade de lançar magias, Des 17, Duas Cabeças.

Benefício: você pode lançar duas magias diferentes com a mesma ação padrão, pagando pelo custo total em PM ou esque- cendo ambas. Paraissovocêdeveterambas as mãoslivres(lançar uma magia exige pelo menos uma mão livre).

Dupla Destreza

"Temosqueconseguirlogooutracimitarra."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, bônus base de ata- que +8, Des 15, Duas Cabeças.

Benefício: graças à coordenação extra oferecida por seu se- gundo cérebro, você tem duas mãos hábeis, em vez de uma. Isso quer dizer que você pode usar armas de uma mão em ambas as mãos. Você ainda sofre os redutores normais por fazer ataques adicionaisna mesmarodada.

Normal: você pode usar uma arma de uma mão em sua mão hábil, e uma arma leve (ou escudo, ou nada) em sua mão inábil.

Dupla Inteligência

"Acho que você está enganado sobre isso, caro colega..."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, Int 15, Duas Cabeças.

Benefício: vocêpoderolarduasvezesqualquertestede Inte- ligência ou perícia baseada em Inteligência, e ficar com o melhor resultado.

Dupla Prontidão

"Vigie aquele lado. Eu vigio este."

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc ou trog, Duas Cabeças, Prontidão. **Benefício:** com campo de visão superior e órgãos de sentidos duplicados, você nunca fica desprevenido e não pode ser flanqueado.

Dupla Tendência

"Você é mau!"

Pré-requisitos: gnoll, lefou, orc outrog, Duas Cabeças.

Benefício: cada cabeça tem sua própria visão de mundo. Em termosde jogo,vocêpodeescolherduastendências, emvez deuma.

Vocêsatisfazrequisitoscomo se tivesseambas as tendências, mas também pode ser barrado pelo mesmo motivo. Por exemplo, se uma de suas cabeças é LB e a outra CB, você pode ser paladino (que *deve* ser Leal e Bondoso), mas não pode ser um bárbaro ou bardo(que*nãodeve* ser Leal).

Escalada Veloz

Vocêé um demônio nas árvores.

Pré-requisito: deslocamento de escalar.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque por atacar deterreno superior.

Encanto das Fadas

Você é encantador(a).

Pré-requisitos: meio-dríade, qareenousprite, Car 15.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar pessoa* três vezes pordia.

Enfeitiçar Trolls

Os trollsseguemsuasordens.

Pré-requisitos: finntroll, Car 13.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar monstro* (apenas trolls) sem gastar PM, uma quantidade de vezes ao dia igual a seu modi- ficador de Carisma.

Normal: um finntroll não pode comandar trolls, embora estes precisem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade para atacá-lo.

Entre as Pernas

Mas aonde foi aquele...?

Pré-requisitos: tamanho Pequeno ou menor, treinado em Acrobacia. **Benefício:** você pode ocupar o mesmo espaço de uma cria- tura Grande ou maior. Enquanto estiver ali, você recebe CA+4 contra quaisquer ataques (inclusive da própria criatura). Além disso, qualquer ataque contra você tem 50% de chance de atingir acriatura.

Equilíbrio Aprimorado

Emsenso deequilíbrio, vocêsuperaatéalgunsgatos.

Pré-requisitos: treinado em Acrobacia, Des 15.

Benefício: você recebe +8 em testes de Acrobacia para se equilibrar. Além disso, o dano de qualquer queda é reduzido em 1d6 (quedasquecausariamdano de 1d6 ou menossão ignoradas).

Especialização em Arma Racial

Vocêéhabilidoso com as armastradicionaisdesuaraça.

Pré-requisitos: bônus base de ataque +2, pelo menos uma arma racial (veja adiante).

Benefício: você recebe um bônus de +2 nos danos quando utiliza uma armatradicional desuaraça. "Armastradicionais" são aquelas em queopersonagemécompetentedevidoatraçosraciais (machadose martelosparaanões, porexemplo).

Armas que tragam o nome da raça em seu nome (como a espada táurica)tambémsãoconsideradasraciais.Omestrepodeau- torizar outros tiposde armas como "raciais" seguindo o bom

senso.
Especial: este talento é cumulativo com Especialização em Arma dos guerreiros.

Extrativismo

Vocêsabecomoencontrarervascurativasnosermos.
Pré-requisito: treinado em Sobrevivência.
Benefício: você pode gastar um dia procurando por plantas especiais em qualquer terreno selvagem. Faça um teste de Sobre- vivência (CD 15). Se for bem-sucedido, você encontra ervas que podem ser usadas para curar 1d8 pontos de dano. Para cada 5 pontos que o resultado de seu teste exceder a CD, você encontra umadoseextra. Aplicaraplanta éumaação completa. Depoisque colhidas, as ervas permanecem frescas por apenas uma semana.

Familiar Elemental

Vocêtem um familiar ligado a seu elemento.
Pré-requisitos: qareen da água, ar, fogo ou terra, Familiar.
Benefício: você possui como familiar um elemental Peque- no, feito do mesmo elemento ao qual você pertence. O elemental tem Pontos de Vida normais para este tipo de criatura, ou me- tade dos PV de seu mestre, o que for maior. O elemental não pode falar com animais, mas possui todas as demais capacidades de umfamiliar.
Ofamiliarelementaltambémoferece3 PVextrasaseumestre.

Familiar da Luz

Vocêtemumfamiliarcelestial.
Pré-requisitos: aggelus ou qareen da luz, Familiar. **Benefício:** seu familiar adquire as habilidades a seguir. Visão no Escuro 18m.
Resistência a ácido, frio e eletricidade 5. Resistência a magia +4.
Destruir o Mal (como os paladinos) uma vez por dia.

Familiar das Trevas

Vocêtemumfamiliarabissal.
Pré-requisitos: sulfure ou qareen das trevas, Familiar. **Benefício:** seu familiar adquire as habilidades a seguir. Visão no Escuro 18m.
Resistência a ácido, fogo e frio 5. Resistência a magia +4.
Destruir o Bem (como os paladinos, mas contra criaturas Bondosas) uma vez por dia.

FaroAprimorado

Vocêtemolfato ainda mais aguçado.
Pré-requisito: faro.
Benefício: você percebe criaturas a até 15m, e recebe +6 em testesde Sobrevivênciapararastrearusandoofaro.
Normal: raças com faro percebem criaturas a até 9m e rece- bem +4 em Sobrevivência pararastrearusandoo faro.

Faro Discriminatório

Vocêidentificamuitacoisaatravésdocheiro.
Pré-requisitos: faro, Sab 15.
Benefício:quandopercebeapresençadecriaturas, vocêpode dizer seu tipo (animal, construto, espírito, humanoide, monstro ou morto- vivo), mas apenas tipos de criaturas que já tenha fare- jado antes.
Você percebe criaturas daquele tipo ao alcance de seu faro, mas não pode dizer quantas ou quais. Você pode tentaridentifi- car o tipo de uma criatura específica (por exemplo, um monstro disfarçado de humano) comumexamecuidadoso. Isso exigeuma ação completa e um teste de Percepção (CD 15). A criatura deve estar adjacente.
Você também recebe +4 em testes de Intuição e +2 em testes de Ofício para fazer avaliações.

Faro para Magia

Vocêsentecheirodemagia.
Pré-requisitos: faro, Sab 15, Faro Discriminatório.
Benefício: vocêpodefarejaraurasmágicas, da mesmaforma que *detectarmagia.*

Faro para Medo

Você se intoxica como medo de suas vítimas.
Pré-requisitos: bugbear, tendência Maligna.
Benefício: quando uma criatura ao alcance de seu faro está abalada ou apavorada, vocêrecebe +2 emtodas as suasjogadasde ataque e dano (contra qualquer oponente).

Faz-Tudo

Porsuaversatilidade, vocêatingiu o limitedesuaperícia.
Pré-requisitos: humano, Int 13.
Benefícios: você é treinado em todas as perícias de sua classe. Para perícias com várias especializações (Conhecimento e Ofício), você tem um número de especializações igual a seu bônus de Inteligência.

Filho da Luz

Você tem maior afinidade com o bem.
Pré-requisitos: aggelus, Herança Extraplanar, tendência Bondosa. **Benefícios:** você se torna imune a dano por ácido, frio ou eletricidade, à sua escolha.
Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes, uma vez para cada energia.

Filho das Trevas

Vocêtem maior afinidade com o mal.

Pré-requisitos: sulfure, Herança Extraplanar, tendência Maligna. **Benefícios:** você se torna imune a dano por fogo, frio ou eletricidade, à sua escolha.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes, uma vez para cada energia.

Foco em Habilidade

Émaisdifícilresistiraseuspoderes.

Pré-requisitos: ataque especial (veja adiante).

Benefício: escolha uma habilidade ou talento racial que exige do alvo um teste de resistência (como o olhar atordoante dasmedusas, ouomau cheirodostrogs). Adificuldadedesseteste aumenta em CD+2.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Foco em Pólvora

Alguns amam pólvora mais do que deveriam. Mais do que qualquer um deveria!

Pré-requisitos: anão, goblin ou hobgoblin.

Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e +2 em rolagens de dano comarmas de pólvora. Normalmente isso inclui armasdefogo, granadasecanhões.

Forma Humana

De algum modo, você pode adotar uma forma humana de duas pernas.

Pré-requisitos: centauro ou nagah, Con 13.

Benefício: você pode, com uma ação de movimento, mudar para uma forma bípede de tamanho Médio, com o mesmo rosto eaparência geraldesuaformaverdadeira, mas aparentementehu- mana (ou élfica). Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu modificador de Constituição.

Roupas e itens comportam-se da mesma forma que na magia *alterar-se*. Na forma humana você não está sujeito a modificadores de tamanho (você é uma criatura Média, mesmo que sua raça ori- ginalnãoseja) e temdeslocamento 9m. Nestaformavocêtambém não pode utilizar quaisquer traços raciais ou habilidades ligadas a uma anatomia não humanoide (como os ataques com cascos de um centauro, ou talentos com a cauda de uma nagah).

Forma Selvagem do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos:elfo-do-mar, Con 13, personagemde 5º nível.

Benefício:vocêpodetransformar-seemumanimal marinho, como um druida de nível igual ao seu nível de personagem atual. Esseanimalé escolhidoquandovocêadquireotalento, enãopode ser trocado ou mudado — mesmo que seu nível aumente.

Vocênão precisa escolhernadarpara sua forma selvagem(sua raçajátem essahabilidade) mas, apartirdo 11º nível, podeescolher nadar 18m para aumentar seu deslocamento. Você pode escolher uma criatura marinha capaz de se deslocar em terra (foca, lontra, tartaruga...), escalar (caranguejo) ou até voar (gaivota, pelicano...).

Você pode se transformar um número de vezes por dia igual aseu modificador de Constituição.

Especial: este talento pode ser adquirido várias vezes. Cada vez você pode escolher uma forma selvagem diferente.

Fúria Aterradora

Sua fúria não é apenasdestruidora, é tambémassustadora.

Pré-requisitos: habilidadefúria,bônusbasedeataque+3.

Beneficio: quando você entra em fúria, todos os oponentes a até 3m devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + seu nível de personagem). Um oponente que falha no teste fica abalado (–2 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) durante 1d4 rodadas.

Um teste bem-sucedido torna o oponente imune a sua Fúria Aterradora durante 24 horas. Este é um efeito de medo.

Fúria Natural

Quando você é dominado pelos instintos selvagens, prefere usar suas armas naturais a coisas criadas pela civilização.

Pré-requisitos: habilidade fúria, arma natural.

Benefício: quando você está em fúria, recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com armas naturais.

Golpe no Joelho

Mas aonde foi aquele... AAAGH!

Pré-requisitos: tamanho Pequeno ou menor, treinado em Acrobacia, Entre as Pernas.

Benefício: quando você ocupao mesmo espaço de uma cria- tura Grandeou maior, amargemdeameaçadeseusataquescontra ela aumentaem +2 (estebônusnão édobrado porqualquerrazão).

Grandão

Vocêéanormalmente grande para sua raça.

Pré-requisitos: For 19, Con 19.

Benefícios: você é considerado uma categoria de tamanho maior para efeito de manobras de combate e armas que pode usar (por exemplo, umacriatura Médiacomestetalento podeusaruma arma Grande sem penalidades, ou uma arma Enorme com uma penalidade de –4). Entretanto, você sofre as mesmas penalidades das criaturas Grandes: –1 nas jogadas de ataque e classe de arma- dura, –4 em testes de Furtividade.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.
Nota: este talento aparece no *Guia da Trilogia,* mas reaparece aqui com pré-requisitos atualizados.

Herança Extraplanar

O sangue extraplanar é mais forte em você.
Pré-requisito: aggelus ou sulfure.
Benefícios: você pode usar seu ataque especial racial (*luz do dia* para aggelus, *escuridão* para sulfure) duas vezes adicionais pordia. Alémdisso, umadesuasresistênciasaenergia(fogo, frio, eletricidade ou ácido, à sua escolha) aumenta para 10.

Investida Aprimorada

Vocêtemboas razões para acreditar quea melhor maneira de iniciar um combate é atropelando o inimigo.
Benefício: quando você faz uma investida, recebe +4 na jogadade ataque.
Normal: um personagem que faça uma investida recebe +2 na jogada de ataque.

Intuição Natural

Você pode acessar o conhecimento de seus ancestrais, contido emseu sangue.
Pré-requisito: Sab 13.
Benefício: você soma seu nível a um único teste de Conhecimento (natureza), Cura ou Sobrevivência. Você deve anunciar o uso deste talento antes de o mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não. Você pode usar este talento um número de vezes por dia iguala seu bônusde Sabedoria.

Magia Primitiva

Quando lança uma magia você emite rugidos e uivos bestiais, executa danças animalísticas ou esmaga ervas e ossos. É mais demorado que uma conjuração normal, mas graças a isso você consegue canalizar a energia da terra para fortalecer seus feitiços.
Pré-requisitos: capacidadedelançarmagias, qualquertalento metamágico.
Benefício: você pode gastar uma ação completa para lançar uma magia cujo tempo de execução normal seja uma ação padrão ou menos. Se fizer isso, você aplica à magia o efeito de umtalento metamágico que possua, sem aumentar seu custo em PM.

Mandíbula de Aço

A hiena tem uma das mordidas mais fortes do reino animal. Vocênãoficaatrás.
Pré-requisitos: gnollou Herançada Hiena(veja em "Talentos Moreau", mais adiante), bônus base de ataque +2.
Benefício: quando ataca com a mordida, você recebe +2 em rolagens de dano e +2 em testes de agarrar e separar.

Manto da Escuridão

Goblinóides são naturalmente furtivos - mas você é sobrenaturalmente furtivo (e se aproveita disso para fazer maldades).
Pré-requisito: raça goblin, hobgoblin ou bugbear, treinado em Furtividade.
Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode ficar invisível (como a magia *invisibilidade*). Este efeito dura um minuto.

Marca de Wynna Aprimorada

A bênção da Deusa da Magia é poderosa em você.
Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível.
Benefício: escolha uma magia arcana que seja capaz de lançar. Você pode lançar essa magia sem gastar PM, uma vez por dia.

Marca de Wynna Avançada

Abênção da Deusada Magiaéaindamaispoderosa em você.
Pré-requisitos: raça qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível, Marcade Wynna Aprimorada, qualquertalento metamágico. **Benefício:** escolha uma magia arcana já selecionada para o talento Marca de Wynna Aprimorada. Você lança essa magia (e apenas essa) aplicando qualquer talento metamágico que possua, sem pagar PM.

Marca de Wynna Extrema

Wynnaocasionalmenteconvidavocêparatomarchá.
Pré-requisitos: qareen, capacidade de lançar magias arcanas de 1º nível, Marca de Wynna Aprimorada e Avançada, dois ou mais talentos metamágicos.
Benefício: escolha uma magia arcana já selecionada para os talentos Marca de Wynna Aprimorada e Avançada. Uma vez por dia, você pode lançar essa magia aplicando os efeitos de todos os talentos metamágicosquepossua, sempagar PM.

Marrada Poderosa

Suacabeçadaédignaderespeito.
Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.
Benefício: quando você faz um ataque de investida com os chifres, aplica o dobro de seu modificador de Força ao dano.

Marrada Ligeira

Você pode arremeter contra seus alvos e, ao mesmo tempo,

realizar outrasações.

Pré-requisitos: arma natural (chifres), Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: quando você faz um ataque de investida com os chifres, pode também fazer umsegundo ataque comoutra arma, à sua escolha. Ambos recebem o bônus normal de +2 por investida.

Máscara da Serpente

Suaraçatemmeiosdedissimularsuaverdadeiranatureza.

Pré-requisitos:nagah,Int13.

Benefício: você é considerado sempre sob efeito damagia *dissimular tendência.*

Mau Cheiro Adicional

Vocêpodeexalarseumaucheiromaisvezes.

Pré-requisitos: trog, bônusbase de ataque+2.

Benefícios: você pode usar seu mau cheiro duas vezes adicionais pordia.

Normal: um trog pode usar o mau cheiro uma vez por dia.

Metalurgia Cruel

Pré-requisito: Raça hobgoblin, treinado em Ofìcio(Metalurgia). **Benefício:** Você pode forjar armas cruéis, que fornecem +2 em jogadas de dano. Para criar uma arma cruel, siga as regras normais de criação de itens, exceto que a dificuldade do teste de Oficio aumenta em +5, e o custo de criação do item aumenta em +100TO. Armas cruéis podem ser combinadas com armas obra-prima(para um aumento de +1 no ataque,
+2 no dano, +10 na CD para criar e +200TO).

Mente de Ferro

Você só pensa em batalhas. Isso tornou-o um lutador melhor, mas deixou-o limitado em outras coisas.

Pré-requisito: raça hobgoblin.

Benefício: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, mas perde uma perícia treinada. Por exemplo, um hobgoblin guerreiro com Int 13 normalmente teria três perícias treinadas, mas com esse talento tem apenas duas. Este talento pode reduzir seu total de perícias treinadas para zero.

Mimetismo

Como o polvo, você pode mudar sua cor e textura a ponto de adotar outraaparência.

Pré-requisitos: elfo-do-mar, Camuflagem.

Benefício: além de mudar de cor, você também pode alterar traços faciaiseoutrosdetalhesanatômicosmenores(porexemplo, adquirir orelhashumanasarredondadas).Vocêrecebe+8 emtestes deEnganação parasedisfarçarcomoalguémdeoutraraçaou sexo.

Mudança de Tamanho

Você pode crescer até o tamanho de um halfling. Sim, você leu direito.

Pré-requisito: sprite.

Benefício: você pode, com uma ação de movimento, mudar livremente entre tamanho Miúdo (natural para sprites) e Peque- no. Quando estão em tamanho Pequeno, os ajustes de habili- dades de um sprite mudam para Força –2 e Destreza +2 (Con e Car ainda têm os mesmos ajustes; –2 e +2 respectivamente). Seus bônus mudam para CA+1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade. Suas asas desaparecem quando você muda para tamanho Pequeno, e você não pode voar enquanto não retornar ao tamanho Miúdo. Roupas e itens comportam-se da mesma forma que na magia *alterar-se.*

Mutação Assombrosa

Por seu sangue impuro, orcs podem apresentar os poderes mais inesperados.

Pré-requisito: orc.

Benefício: escolha um traço racial de qualquer outra raça, como um ataque natural, bônus em perícias, tamanho diferente de Médio, faro, ou mesmo o mau cheiro dos trogs. Você tem esse traço racial.

Você não pode escolher modificadores de habilidade ou talentos adicionais.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes, uma vezpara cadanovotraçoracial.

Olhar Atordoante Adicional

Você pode atordoar maisvezes.

Pré-requisitos: medusa, bônusbasedeataque+2.

Benefícios: você pode usar seu olhar atordoante duas vezes adicionais pordia.

Normal: uma medusa pode usar o olhar atordoante uma vez por dia.

Olhar Paralisante

Vocêpodeparalisarpessoascomoolhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 3º nível.

Benefícios: umavezpordia, comoumaaçãolivre, vocêpode lançar *imobilizar pessoa* contra um humanoide a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Carisma da medusa) para evitar o efeito.

Olhar Paralisante Aprimorado

Vocêpodeparalisarcriaturascomo olhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 7º nível, Olhar Paralisante.

Benefícios: seu Olhar Paralisante passa a lançar *imobilizar monstro.*

Olhar Petrificante

Vocêpodepetrificar como olhar.

Pré-requisitos: medusa, personagem de 13º nível, Olhar Paralisante, Olhar Paralisante Aprimorado.

Benefícios: umavezpordia, comoumaaçãolivre, vocêpode lançar *carne para pedra* contra uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível da medusa + modificador de Carisma da medusa) para evitar o efeito.

Pequeno Alpinista

Vocêéperito emescalar paredes.

Pré-requisitos: goblin ou halfling; treinado em Atletismo; Foco em Perícia (Atletismo).

Benefício: você é sempre considerado sob efeito da magia *patas de aranha.*

Pontaria de Tenebra

Seusdisparossãoguiadosporsuadeterminação,olharaguçado e percepção do mundo.

Pré-requisito: anão.

Benefício:paraataquesàdistância,vocêusaseumodificador de Sabedoria.

Normal: ataques à distância usam o modificador de Destreza.

Postura Inabalável

Daqui não saio, daqui ninguém me tira!

Pré-requisito: anão.

Benefício: sempre que está em contato com o chão e imóvel (sem deslocar-se nesta rodada), você recebe +6 em testes para re- sistir a manobras especiais (agarrar, atropelar, derrubar, desarmar, empurrar, separar).

Portador da Segurança

Émaisseguroficaremseusbraços.

Pré-requisito: minotauro ou For 19.

Benefício: comumaaçãodemovimento, vocêpodecarregar consigo (no colo, sobre os ombros...) uma criatura de tamanho Pequenoou menor. Oprotegido deveestaradjacente, eo portador precisadeuma mão livre. Exceto pelousodeumamão, oportador não sofre nenhuma penalidadepor carregar o protegido. Enquanto está sendo carregado, o protegido é considerado sob cobertura (CA+4). Além disso, qualquer ataque bem-sucedido contra o protegido tem 50% de chance de, em vez disso, atingir o portador (o ataque é feito contra a sua CA).

Protetor Eterno

Vocênão pode cair. Alguémdepende de você.

Pré-requisitos: minotauro, tendência Bondosa.

Benefício: enquanto tiver pelo menos um aliado adjacente, você continua consciente quando fica com pontos de vida nega- tivos, mas só pode realizar uma ação padrão ou movimento (não ambas) por rodada. Você ainda morre caso seus PV negativos cheguem à metade de seu total.

Normal: um personagem com PV negativos cai inconsciente.

Quatro Braços

Você tem um par de braços extra.

Pré-requisito: lefou, nagah, orcoutrog.

Benefício: você tem dois braços extras. Ambos são conside-rados mãos inábeis, e sofrem os redutores normais para ataques extras. **Especial:** este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Queda Suave

Suas asas suavizam sua queda.

Pré-requisito: asas.

Benefício: você é considerado sempre sob efeito da magia *queda suave*, mesmo que esteja inconsciente ou morrendo — suas asas impedem a queda, devido a seu formato e reflexos involuntários.

Resistência Alternativa

Você ignora um tipo de dano diferente do normal.

Pré-requisito: finntroll.

Benefício: escolha um tipo de dano de energia (eletricidade, frio ou sônico), exceto fogo ou ácido. Substitua "fogo" ou "ácido" pelo dano escolhido para determinar quais tipos de dano ignoram sua regeneração (causando dano normal).

Normal: finntroll sofremdano normal por fogo e ácido.

Resistência Aprimorada

Vocêéaindamais resistente a certo elemento.

Pré-requisito: qareen.

Benefício: para meio-gênios da água, ar, fogo e trevas, todas as suas resistências a energia aumentam para 10. Para meio-gênios da terra, sua redução de dano aumenta para 5/ cortante ou perfurante. Para meio-gênios da luz, sua resistência a eletricidade aumenta para 20.

Normal: meio-gênios da água, ar, fogo e trevas têmresistên-

cias 5. Meio-gênios da terra têm redução de dano 3/cortante ou perf urante. Meio-gêniosdaluztêmresistênciaaeletricidade 10.

Salvador

Minotauros Malignos escravizam. Os Bondosos protegem.

Pré-requisitos: minotauro, tendência Bondosa.

Benefício: comoumareação, umavezporrodada, vocêpode impedir que um aliado adjacente receba um ataque — em vez disso, o ataque éfeito contravocê. Oataqueaindadevevencer sua CApara causar dano.

Sangue Mágico

Literalmente,vocêpodeusarseusangueparaconjurarmagia.

Pré-requisitos: qareen ou sprite, Con 15, habilidade de lançar magias sem preparação.

Benefício: em situações extremas, se esgotar seus pontos de magia, você pode aceitar dano de Constituição e usar esse dano como PM. Por exemplo, você pode sofrer 3 pontos de dano de Constituiçãopara lançaruma *boladefogo*. Vocêse recuperadesse dano normalmente.

Sem Medo

Seu povo não tem medo. Nem juízo.

Pré-requisito: raçahalfling.

Benefício: você é imune a efeitos de medo.

Telepatia Aquática

Vocêcomanda as criaturasmarinhas.

Pré-requisitos: elfo-do-mar, habilidade de empatia selvagem.

Benefício: você pode lançar *enfeitiçar animal* livremente, mas apenas paraanimaisaquáticos(normalmentequalquercriatura do tipo animal que tenha deslocamento de natação).

Toque de Fogo

Como a água-viva, seu toquequeima.

Pré-requisitos: raça elfo-do-mar, Agarrar Aprimorado.

Benefício: quando consegue realizar uma manobra de agarrar, além de prender a vítima, você injeta pela pele um ve- neno paralisante que causa dor intensa. A vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + modificador de Constituição). Se falhar, fica enjoada (pode executarapenas uma ação padrão ou de movimento por rodada, não ambas) durante 1d4 rodadas.

Tradição Perdida

Membros de sua raça sabemconjurar magias de formas dife-rentesdas tradiçõesconhecidas,empregandooutrosatributospara abastecer e aprender magias.

Pré-requisitos: não humano, classe conjuradora.

Benefício: escolha qualquer habilidade básica (Força, Destre- za, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma). Sua quantida- dede pontosdemagiae magiasconhecidassão calculadasusando essa habilidade, em vez daquela normalmente exigida pela classe.

Exemplo 1: Thorvak é um anão feiticeiro cujo poder não provém de uma personalidade poderosa, e sim de sua resistência pétrea. Ele usa Constituição em vez de Carisma para receber PM e aprender magias. *Exemplo 2:* graças à dança ancestral praticada pelos membros de sua família, a maga elfa Thilanna sabe realizar gestos e sinais velozes capazes de conjurar magias arcanas. Ela utiliza Destreza em vezde Inteligênciapararreceber PMeaprendermagias.

Exemplo 3: o minotauro Kardus é um clérigo de Keenn, que rosna e flexiona os músculospoderosos para impressionar o Deus da Guerra e receber sua bênção. Ele utiliza Força em vez de Sabe- doria para receber PM e aprender magias.

Testes de resistência contra suas magias, e quaisquer outros cálculos, ainda usam a habilidade-chave original da classe.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Tradição Perdida Aprimorada

Vocêdominou completamentesua tradição perdida.

Pré-requisitos: não humano, classe conjuradora, Tradição Perdida. **Benefício:** sua habilidade básica escolhida afeta também a dificuldade de testes para resistir às suas magias, e quaisquer outros cálculos ligados a uma habilidade.

Veneno Aprimorado

Seuvenenoémaispoderoso.

Pré-requisitos: medusa, Con 13.

Benefícios: o dano do veneno de suas serpentes aumenta para 2d4 For (1d4For).

Normal: o dano do veneno de uma medusa é 1d4 For.

Vigilância Élfica

Vocêtemsentidosaindamaisaguçadosqueosdemaiselfos.

Pré-requisito: elfo, elfo-do-céu ou meio-elfo.

Benefício: na primeira rodada de combate, você tem direito a uma ação de movimento adicional.

Visão Térmica

Você enxerga ocalor.

Pré-requisito: visão noescuro.

Benefício: além de enxergar no escuro, você pode distinguir extremos de temperatura — alaranjado brilhante para calor, preto para frio. Itens em temperatura ambiente aparecem em preto e branco, como na visão no escuro normal.

Graças a isso você enxerga normalmente seres vivos invisíveis, e recebe
+8 em testes de Percepção para enxergar seres vivos no escuro. Não se aplica a mortos-vivos, construtos, seres incorpóreos, seres vivos de sangue frio (nagahs, trogs...) e outras criaturas a critério do mestre. Vitalidade das Fadas
Sua energia vital não provémde simples saúde física, mas de sua convicção, atitudepositivaeforçadepersonalidade.

Pré-requisitos: qareen ousprite, Car 13.

Benefício: seus pontos de vida adicionais ganhos por nível usamseu modificadorde Carisma.

Normal: pontos de vida adicionais ganhos por nível usam o modificador de Constituição.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Vitória da Coragem

Vocêaprendeu a suprimir seu medo racial de altura.

Pré-requisitos: centauro ou minotauro, Sab 15.

Benefício: seu redutor por medo de altura cai para –2. Além disso, se você adquire qualquer resistência ou imunidade a medo (como a aura de coragem dos paladinos), ela também se aplica a seu medo de altura. **Normal:** raças com medo de altura sofrem redutor de –4 em jogadasde ataque, testesderesistênciaeperícias ao subirqualquer alturasuperiora 3m. Resistênciasouimunidadescontramedonão funcionam com fobias raciais.

VooAdicional

Vocêpodevoarmais.

Pré-requisitos: qareen, personagem de 5º nível.

Benefício: você pode lançar a magia *voo* duas vezes adicionais por dia.

Normal: um meio-gênio pode lançar *voo* uma vez pordia.

TALENTOS MOREAU

Membros da raça moreau podem adquirir certos talentos especiais, disponíveis apenas para eles. Esses talentos represen- tam uma ligação maior com os Doze Animais míticos. Podem ser escolhidos apenas no 1º nível, e um mesmo personagem nunca pode escolher mais de um.

Estes talentos oferecem um bônus permanente de +2 em uma habilidadebásica, ligada ao animalescolhido, alémdealguns poderes menores e mudanças cosméticas.
Nem todos os moreau têm estes talentos — na verdade, apenas uma pequena parte deles os possui. Uma vez que os talentos moreau elevam uma habilidade básica, estas pessoas especiais têm uma aptidão acima da média, sendo comum que sigam carreira como aventureiros. Mas não é raro encontrar tais talentos em pes- soas comuns como plebeus, comerciantes, artesãos ou aristocratas.

Herança do Búfalo

O búfalo é seu ancestral. Você tem pele negra e pequenos chifres vestigiais.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

- +2 em jogadas de ataquepara atropelar, derrubar e empurrar.
- +4 emjogadas de ataque(emvez de +2) quandofazinvestidas.
- +4 em testes de Intimidação.
- Faro. Vocêpercebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.
- Ataquenaturaldechifres(1d6). Vocêtemchifres maiorese podeexecutarumataqueadicionalporrodadacomoschifres, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Coelho

O coelho é seu ancestral. Vocêtem longas orelhas de coelho.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2. Além disso, escolha duas habilidades entre asseguintes:

- +4 em testes de Percepção.
- +4 em testes de Iniciativa.
- +4 em testes de Intuição.
- Deslocamento +3m.
- Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Herança da Coruja

Acoruja é sua ancestral. Vocêtem olhos grandes e redondos, epenas emvezdecabelos.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

- +2 em jogadas de ataque para agarrar.
- Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).
- +4 em testes de Furtividade.
- Visão no Escuro 18m. Vocêignoracamuflagem(incluindo camuflagem total) por escuridão.

• Ataquenaturaldegarras (1d4). Vocêpodeexecutarumata- que adicional por rodada com as garras, mas provoca penalidade de –4 em todos os ataques (incluindo este).

Herança do Crocodilo

O crocodilo é seu ancestral. Você tem pele verde, com esca- mas nos ombros, costas, fronte e outras partes do corpo. Apenas mulheres têm cabelo.

Benefício: vocêrecebeumbônuspermanentede Constituição +2. Além disso, escolha duas habilidades entreasseguintes:

• Classe de armadura +1.
• +2 em jogadas de ataque para derrubar.
• +4 em testes de Furtividade.
• Deslocamento de natação 6m.
• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindoeste).

Herança do Gato

O gato selvagem é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhasecaudadegato.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.
• Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).
• +4 em testes de Acrobacia.
• +4 em testes de Atletismo.
• +4 em testes de Furtividade.
• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.
• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

Herança da Hiena

A hiena é sua ancestral. Vocêtem grandes orelhas e manchas negras sobreapele.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Sabedoria +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +4 em jogadas de ataque (em vez de +2) quando está flan- queando.
• +4 em testes de Enganação para fintar.
• Faro. Vocêpercebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.
• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindoeste).

Herança do Leão

O leão é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, unhas negras, olhosamarelosejuba.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Força +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• +2 em jogadas de ataque para agarrar.
• +4 em testes de Atletismo.
• +4 em testes de Intimidação.
• Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.
• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindoeste).
• Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

Herança do Lobo

O lobo é seu ancestral. Você tem dentes caninos salientes, orelhase cauda de lobo.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Carisma +2. Além disso, escolha duas habilidades entreasseguintes:

• +4 em jogadas de ataque (em vez de +2) quando está flan- queando.
• +4 em testes de Enganação para fintar.
• Faro. Vocêpercebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.
• Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindoeste).

Herança do Morcego

O morcego é seu ancestral. Você tem pele negra e grandes orelhas de morcego.

Benefício: você recebe um bônus permanente de Destreza +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

• Visão no Escuro 18m. Vocêignoracamuflagem(incluindo camuflagem total) por escuridão.
• +4 em testes de Percepção.
• +4 em testes de Furtividade.
• +4 em testes de Intimidação.
• Patágio. Você tem uma membrana ligando seus

membros. Podeplanarcomo se estivessesobefeito de *quedasuave*, epercor- rer uma distância igual ao dobro da altura que estiver caindo, mas apenas se não usar nenhuma armadura.

Herança da Raposa

A raposa é sua ancestral. Vocêtem grandes orelhas e a cauda densamente peluda de uma raposa.

Benefício:vocêrecebeumbônuspermanentedeInteligência +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

- +4 em testes de Acrobacia.
- +4 em testes de Furtividade.
- +4 em testes de Iniciativa.
- Deslocamento +3m.
- Faro. Vocêpercebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.

Herança da Serpente

A serpente é sua ancestral. Vocêtem pele de cores brilhantes (verde, vermelho, branco e/ou preto), com padrões de serpente, e olhos com pupilas verticais.

Benefício:vocêrecebeumbônuspermanentedeInteligência +2. Além disso, escolha duas habilidades entre as seguintes:

- +2 em jogadas de ataque para agarrar.
- Margem de ameaça +2 contra alvos desprevenidos (este bônus não é dobrado por qualquer razão).
- Deslocamento de escalada 6m.
- +4 em testes de Furtividade.
- +4 em testes de Iniciativa.
- +4 em testes de Intimidação.
- Visão na Penumbra. Você ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Herança do Urso

O urso é seu ancestral. Você tem pelagem marrom, orelhas redondas e um focinho curto.

Benefício: vocêrecebeumbônuspermanentede Constituição +2. Além disso, escolha duas habilidades entreasseguintes:

- +2 em jogadas de ataque para agarrar.
- +4 em testes de Intimidação.
- Faro. Vocêpercebe criaturas a até 9m e recebe +4 em testes de Sobrevivência para rastrear.
- Ataque natural de mordida (1d6). Você pode executar um ataque adicional por rodada com a mordida, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindoeste).
- Ataque natural de garras (1d4). Você pode executar dois ataques adicionais por rodada com as garras, mas provoca penali- dade de –4 em todos os ataques (incluindo estes).

TALENTOS DA TORMENTA

Este grupo de talentos oferece habilidades ligadas aos lefeu. Emalguns casos, sãoversõesmenoresdospoderesdospróprios demônios da Tormenta. Em outros, são imunidades adquiridas através do contato prolongado com os horrores da tempestade.

AdquirirtalentosdaTormentatemseu preço. Paracadatalen- to deste grupo escolhido, você perde um ponto de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas, e também o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Porque toda criatura com pelomenos Car 1 sabeadiferençaentreelamesma ecoisasquenão sejamelamesma; mas,naAnticriaçãolefeu, *nãohá*diferençaentre vocêealgoquenão sejavocê!

Membros da raça lefou recebem dois talentos da Tormenta adicionais. No entanto, devido à crescente influência da Tormenta em Arton, membros de qualquer outra raça também podem adquirir estes talentos.

Anatomia Insana

Seusórgãosvitaisnão ficamexatamenteondedeveriam, sen- do mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Benefício: vocêtem 25% dechancedeignoraro dano adicio- nal de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Anatomia Insana Aprimorada

Seusórgãosvitaisficamdistantesdeondedeveriam, tornando ainda mais difícil atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana.

Benefício: você tem 75% de chance de ignorar um acerto crítico ou ataque furtivo.

Anatomia Insana Total

Seusórgãosvitaissãodispersos, redundantes ou duplicados, tornando impossível atingi-lo em um ponto vital.

Pré-requisitos: Anatomia Insana, Anatomia Insana Aprimorada.

Benefício: vocêéimuneaacertoscríticoseataquesfurtivos.

Animal Aberrante

Corrompido pela Tormenta, seu animal tornou-se monstro.

Pré-requisitos: companheiro animal, familiar ou montaria sagrada, três outros talentos da Tormenta.

Benefício: seu animal adquire o modelo criatura da tormen- ta (veja o quadro na página 101).

Anular Induvíduo

Em seu universo, os Monstros Aberrantes não tem

individualidade. Entregando-se è corrupção Aberrante, você também esta perdendo a sua. **Pré-requisito:** dois Talentos Aberrantes quaisquer.
Benefício: você é capaz de suprimir sua individualidade - incluindo suas opiniões, mralidade e pensamentos. Sempre que estiver sob efeito de magias de adivinhação e efeitos similares capaz de detectar sua tendência, seus pensamentos , suas mentiras e etc., você simula a tendência e pensamentos do usuário da magia ou efeito. Por exemplo: Caso um conjurador Bondoso lance detectar o mal sobre você, irá percebê-lo como Bondoso, independente de sua tendência verdadeira.
Caso conjuradores de tendências diferentes lancem a mesma magia ou efeito sobre você, irão percebe-lo de forma contraditória(por exemplo, um conjurador neutro irá percebê-lo como Neutro; um Bondoso,
como Bondoso). É possível que notem esse fenômeno comparando suas impressões, mas cada um terá certeza do que notou.

Armamento da Tormenta

Seu corpopodeproduzirarmasmacabras.
Pré-requisitos: Con 19.
Benefício: com uma ação completa, você pode expelir uma arma orgânica — ela brota de seu braço, ombro ou costas como uma planta grotesca, e então se desprende. Esse procedimento causa dano a você conforme o tamanho da arma: 1d4 (arma leve), 1d6 (arma de uma mão) ou 1d8 (arma de duas mãos).
Você pode produzir armas de combate corpo-a-corpo ou de arremesso, mas não de projéteis ou que tenham partes móveis (como uma besta ou uma arma de fogo). Você só produz armas que saiba usar. A arma dura uma hora, então se desfaz.
O dano da arma aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Carapaça

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência agolpes.
Benefício: vocêrecebe +1 na CA. Estebônusaumentaem+1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

CorpoAberrante

Suacarne,mescladaàmatériavermelhadaTormenta,recebeu uma resistência impressionante.
Pré-requisito: outro talento da Tormenta.
Benefício: você recebe redução de dano 1. Esta redução de dano aumenta em 1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Deformidade Aprimorada

Suadeformidaderacialémaispoderosa.
Pré-requisitos: raçalefou.
Benefício: o benefício desuadeformidaderacial mudapara:
Articulações flexíveis: +4 em testes de Acrobacia e para resistir a manobras de combate.
Dedos rígidos: deslocamento de escalada 9m.
Dentes afiados: +4 em testes de Intimidação, ataque natural de mordida (1d4).
Mãos membranosas: deslocamento de natação 9m.
Olhos vermelhos: +4 em testes de Percepção (apenas para observar),
ver oinvisível umavezpordia.
Pelerígida: classedearmadura+1,reduçãodedano2 (cumulativacom outras).

Deslocar

Você consegue se afastar um pouco desta realidade. Não se pode mais enxergar, exatamente, onde você está.
Pré-requisitos: três outros talentos da Tormenta, personagem de 5º nível.
Benefício: você pode lançar um efeito idêntico à magia *deslocamento* (apenas em si mesmo) uma vez por dia para cada talento da Tormenta que possui.

Desmaterializar

Vocêconseguesedeslocaraindamaisdestarealidade,aponto deexistir aquiapenasparcialmente.
Pré-requisitos: Deslocar, três outros talentos da Tormenta, personagemde 15º nível.
Benefício: você lança um efeito idêntico à magia *passeio etéreo* uma vez por dia para cada dois talentos da Tormenta que possui.

Domínio dos Aberrantes

Mais do que seu corpo, sua alma já é aberrante.
Pré-requisito: um talento aberrante, devoto dos Deuses Aberrantes. **Benefício:** ao calcular o efeito de talentos aberrantes, você é considerado possuidor de três talentos aberrantes adicionais (mas sem perder pontos de Carisma devido a isso). Por exemplo, um personagem com este domínio, Corpo Aberrante, Visão no Escuro e um simbionte como possuidor de sete talentos aberrantes.

Domínio da Loucura

Você enxerga o mundo através de parâmetros diferentes e errados. Ou não.
Pré-requisito: devoto dos Deuses Aberrantes.
Benefício: você sofre uma penalidade de -1 em testes de

perícias em Sabedoria. Contudo, uma vez por dia, pode ver e agir com a clareza da verdadeira loucura — adicione seu nível em um teste ou jogada qualquer. Você deve escolher utilizar este benefício antes de fazer o teste.

Domínio do Terror

Monstros comuns causam medo. A Realidade Aberrante causa terror

Pré-requisito: Devoto dos Deus Aberrantes.

Benefício: A CD para resistir às suas magias com o descritor medo aumenta em +2. Além disso, uma criatura que falhe no teste de resistência contra uma dessas magias sofre 1 ponto de insanidade

Forma Aberrante

Vocêabraçou o oposto da natureza, a corrupção alienígena e horrenda doslefeu.

Pré-requisitos: habilidade forma selvagem maior (druida 17º nível), três outros talentos da Tormenta.

Benefício: você acrescenta o modelo criatura da Tormenta (vejao quadro) àsualistadehabilidades de formaselvagem.

Fúria Vermelha

Quando você fica furioso, suas armas adquirem uma crosta de matéria vermelha.

Pré-requisitos: For 19, habilidade fúria, bônus base de ataque +8. **Benefício:** quando você entra em fúria, seu dano por armas ou ataques desarmados é considerado dano por matéria vermelha (dano extra de 1d4 a qualquer não lefeu ou lefou), sem efeitos colaterais. Mais detalhes sobre matéria vermelha em *Tormenta RPG,* Capítulo 7: Equipamento.

Golpes da Tempestade

Crostasvermelhasemváriaspartes deseu corpotornamseus ataques mais perigosos.

Pré-requisito: doisoutrostalentosdaTormenta.

Benefício: o dano de seus ataques desarmados ou armas naturais aumenta em +1. Esse bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Identidade Fraca

Você está perdendo sua individualidade e tem dificuldade paratomar decisõessemajuda. No entanto, quando recebeordens ou ageem equipe, vocêémaiseficiente.

Pré-requisitos: Car 7 ou menos, dois outros talentos da Tormenta. **Benefício:** escolhaumcompanheiro, quepodeserumperso- nagem jogador ou um PdM. Quando estiver próximo desse com- panheiro (15m ou menos), você recebe +1 em jogadas de ataque e testes de resistência. Esse bônus aumenta em 1 para cada três outros talentos da Tormenta que você possui.

Se estiver distante mais de 15m desse companheiro, você sofre penalidadede–2emjogadas deataqueetestesderesistência.

Vocêpodedesignarumnovo companheiro umavez pormês.

Insanidade da Tormenta

Seu distanciamento do mundo natural torna sua própria aparência perturbadora para a mente de outros.

Pré-requisito: trêsoutrostalentosdaTormenta.

Benefício: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja você deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + número de talentos da Tormenta quevocêtem). Se falhar, sofreo efeito damagia *con- fusão*.Emcasode sucesso, ficaimuneaestahabilidadeporumdia.

Especial: você é imune à insanidade da Tormenta causada por qualquer criatura de nível igual ou inferior a você.

Nota:émelhornãoentraremnenhum grupodeaventureiros...

Invocação Aberrante [Metamágico]

Vocêpode invocar criaturas da Tormenta.

Pré-requisitos: capacidade de lançar *invocar monstro,* três outros talentos da Tormenta.

Custo: +3 PM.

Benefício: suas criaturas invocadas adquirem o modelo criatura da Tormenta (veja o quadro).

Manto Mucoso

Umacamadademucooleosoeescorregadiorevesteseucorpo. Sim, é bem nojento!

Benefício: você tem resistência a ácido igual ao número de talentos da Tormenta que possui. Além disso, você recebe esse mesmo valor como bônus em testes de Fortitude contra gases e venenosque penetrampelapele; emtestesde Reflexosparaevitar ataques de toque, e emtestes de manobra para evitar ser agarrado.

Membros Estendidos

Seus braços são longos e deformados.

Benefício: o alcance de seus ataques corporais aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passa para 3m).

Mente Caótica

É perigoso fazer contato com sua mente distorcida pela influência lefeu.

Pré-requisitos: tendência Caótica.

Benefício: qualquer criatura que tente ler ou estudar sua mente deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD

20 + seu número de talentos da Tormenta). Se falhar, a criatura fica atordoada por um número de rodadas igual ao número de talentos da Tormenta que você possui.

Moldar Alma

A realidade ja não sabe mais como reagir a você. Sua mente e seu espírito são tão alienígina quanto os próprios Monstros Aberrantes. **Pré-requisito:** Anular Indivíduo

Benefício: você é imune a todos os efeitos negativos que afetam tendências específicas, e recebe todos os efeitos benéficos relativos a tendências. Por Exemplo: um personagem Caótico e Maligno com esse talentos não é detectado pela magia Detectar o Mal, não é afetado pela habilidade Destruir o Mal de Paladino, não sofre dano extra por uma arma axiomatica e pode empunhar uma arma sagrada sem sofrer um nível negativo.

Patas Articuladas

Além de seus braços e pernas normais, você tem um grande parde patasinsetoidesextras.

Benefício: suas patas ficam nas costas, ombros, flancos ou mesmo emseusbraços, àsuaescolha. Elasnãoatacamouseguram objetos, mas oferecem +2 em testes de Atletismo para escalar e emmanobrasde combate(agarrar,derrubar,desarmar,empurrar).

Recuperação Aberrante

Você é cada vez menos afetado por efeitos perniciosos deste mundo, recobrando-se maisrápido.

Benefício: sempre que você é afetado por um efeito nocivo com duraçãomedidaemrodadas(atordoado, enjoado,paralisado, enfeitiçado...), reduza a duração do efeito em 1 rodada, +1 rodada para cada doisoutros talentosda Tormentaque você possui (míni- mo 1 rodada). Estetalento não afetaefeitosdeduração maislonga (minutos, horas, dias...).

Resistência a Energia

Escolha um tipo de energia, entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Assim como os lefeu, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

Benefício: você recebe resistência 2 contra o tipo de energia escolhido. Essa resistência aumenta em 2 para cada outro talento da Tormenta que você possui.

Sangue Ácido

Quemfaz vocêsangrartambém se machuca.

Benefício: quando você sofre dano por um ataque corpo-a-

Benefício:quandoalguémconsegueumacertocríticocontra você,

-corpo, o atacante sofre 1d4 pontos de dano por ácido. Esse dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

Sentido Sísmico

Vocêpodeperceber, pormeiodepequenasantenasnafron- te, a presençadeoutrascriaturasatravés devibrações no solo.

Pré-requisitos: Sab 13.

Benefício:vocêpercebequalquercriaturaemmovimentoque esteja em contato com o chão. Este sentido tem alcance igual a 1,5mparacada talentoda Tormentaquevocêpossui.

Toque da Erosão

Seu toque é hostil contra matéria inanimada.

Benefício: seus ataques desarmados ou com armas naturais ignoram redução de dano de objetos.

Este talento não afeta objetos mágicos ou feitos de materiais especiais (aço-rubi, adamante, gelo eterno, madeira Tollon, maté- ria vermelha, mitral e outros), mas afeta itens obra-prima.

Toque da Corrosão

Seu toque é ainda mais hostil contra matéria inanimada.

Pré-requisitos: Toque da Erosão.

Benefício: quando consegue um acerto crítico com um ata-que desarmado ou arma natural contra um alvo usando armadura ou escudo, alémdemultiplicar odano, vocêtambémdanificaessa armadura ou escudo (à sua escolha). A peça perde bônus na CA em quantidade igual ao número de talentos da Tormenta que você possui. Se esse valor chegar a 0 ou menos, a armadura ou escudo édestruído. Este talento não afeta peças mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta peçasobra-prima.

Toque da Destruição

Senãofosseinanimada, amatériafugiriadevocê!

Pré-requisitos: ToquedaErosão,ToquedaCorrosão.

Apóstata

Você se tornou um conjurador em um reino onde a magia é proibida. Por isso, teve que aprender a se virar sem contar tanto com seus poderes arcanos.

Pré-requisitos: classe feiticeiro ou mago, nativo do Porthsmouth.

Benefício: seu bônus base de ataque nos níveis

de feiticeiro ou mago passa a ser igual ao de um ladino. Como

alternativa, seu bônus base de ataque permanece igual, ma

multiplica o dano normalmente, mas qualquer arma mundana de luta corpo-a-corpo ou arremesso se quebra.
Este talento não afeta armas mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta armas obra-prima.

Visão Ampla

Vocêtemolhosmaioresebulbosos, capazesde veremtodas as direções.
Pré-requisitos: Sab 13.
Benefício: você recebe +4 em testes de Percepçãoenãopodeser flanqueado.

Visão no Escuro

Vocêpodeverno escuro.
Benefício:vocêrecebevisãonoescuro18m.Sevocêjápossui visão no escuro, seu alcance aumenta em +18m.

Visco Rubro

Suas mãos expelem um líquido escuro e grosso, que queima quando entra em contato com outras substâncias.
Benefício: você recebe umbônus de +1 nos ataques corpo-a-corpo. Este bônus aumenta em 1 para cada dois outros talentosda Tormenta que você possui.

TALENTOS REGIONAIS

Um talento regional é ligado a uma região específica, e só pode ser adquirido por personagens nativos da região. Para ser considerado nativo, você deve ter nascido ou sido criado ali durante a maior parte de sua juventude.
Naturalmente, cada personagem pode apenas ter um reino nativo. Alegar que esteve ou viveu em vários lugares não é pretexto para escolher talentos de outros reinos (mas veja o talento Adaptação Cultural).

Amigo das Águas

Você viveu muito tempo à beira d'água, onde se sente à vontade.
Pré-requisito: nativo de Callistia ou Khubar
Benefício: nadando, você percorre seu deslocamento inteiro por ação de movimento. Além disso, não sofre penalidade em ataque e dano por lutar embaixo d'água com armas de corte ou esmagamento.
Normal: terreno difícil reduz seu deslocamento à metade.

Amigo das Árvores

Você viveu perto de grandes florestas, conhece bem seus caminhos.
Pré-requisito: nativo de Sambúrdia ou Tollon
Benefício: você atravessa terrenos cobertos de vegetação com deslocamento normal. Além disso, recebe CA+2 quando está em terreno de floresta.
Normal: terreno difícil reduz seu deslocamento à metade.

Amigo Invisível

Uma pequena fadinha invisível segue e ajuda você. Às vezes...
Pré-requisitos: Car 13, nativo de Pondsmânia
Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode pedir ajuda para seu companheiro invisível. Faça um teste de Carisma (CD 10). Em caso de sucesso, você lança uma magia arcana ou divina de 1º nível, à sua escolha. Em caso de falha, a magia é escolhida aleatoriamente pelo mestre (mas você ainda decide o alvo, se aplicável).treinado em duas perícias da lista de ladino.

Arma de Família

Você recebeu como herança uma arma que tem ligação especial com sua família. Seu poder aumenta conforme você fica mais experiente.
Pré-requisito: nativo de Doherimm ou Zakharov
Benefício: você recebe uma arma mágica +1, à sua escolha. No 5º nível, e a cada 5 níveis seeguintes, esse bonus aumenta em +1, até no máximo
+5 no 20º nível. Voce pode escolher entre bônus de melhoria ou habilidades especiais (mas a arma ainda deve ter +1 de melhoria, no mínimo).

Arma de Madeira Mágica

Você tem uma arma de Madeira Negra, além de saber usar armas feitas desse material.
Pré-requisito: nativo de Tollon
Benefício: você recebe uma arma de Madeira Negra à sua escolha. Além disso, recebe +2 nas jogadas de dano quando usa qualquer arma desse material.
Especial: em vez de uma arma, voce pode escolher um escudo
leve de Madeira Negra. Seu bônus de dano ainda é válido para ataques com o escudo.

Arma Dupla

Seu reino tem tradição no uso de armas duplas.
Pré-requisitos: Combater com Duas Armas e; nativo das Montanhas Uivantes, Sambúrdia ou União Púrpura
Benefício: você sofre penalidade de -2 por usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.
Especial: se adquirir o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, você não sofre mais nenhuma penalidade por

fazer um ataque adicional com arma dupla. Se adquirir o talento Combater com Duas Armas Maior, recebe +2 em seus ataques com arma dupla.
Normal: um personagem com o talento Combater com Duas
Armas sofre penalidade de -4 ao usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.

Armeiro Dedicado
Usar as armas que você mesmo forja é questão de orgulho.
Pré-requisitos: treinado em Ofício, nativo de Zakharov
Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com qualquer arma feita por voce mesmo.

Ateu
Você acha impossível que qualquer magia venha dos deuses.
Pré-requisito: nativo de Salistick.
Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra magias divinas.

Autoconfiança
Sua extrema falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidade.
Pré-requisito: nativo de Salistick.
Benefício: você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Autônomo
Sua extre falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidade
Pré-requisito: nativo de Salistick
Benefício: Você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Aventureiro Nato
Você é um indivíduo muito capaz, com inclinação natural para ser um aventureiro.
Pré-requisito: nativo de Deheon ou Petrynia
Benefício: você recebe +1 em um valor de habilidade.

Bairrista
Por acreditar que nasceu em um lugar melhor, você é firme em suas convicções (outra forma de dizer que você é teimoso, cabeça-dura e metido a besta).
Pré-requisito: nativo de Ahlen, Portsmouth,Sckarshantallas, Tapista ou Yuden
Benefício: você recebe +1 em testes de Vontade, e +2 em testes de Intimidação e Intuição.

Barbarismo
Você tem afinidade com os modos bárbaros.
Pré-requisito: Nativo de Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah ou União Púrpura
Benefício: todas as perícias da lista do bárbaro são perícias de classe para você.
Especial: se você é um bárbaro, em vez disso recebe +1 em testes de todas as perícias da lista de bárbaro.

Berço de Fogo
Tendo nascido em um dos lugares mais quentes do Mundo, você se joga em fogeiras para se bronzear.
Pré-requisito: nativo de Sckarshantallas
Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra efeitos de calor e fogo e resistência a fogo 5.

Berço de Gelo
Tendo nascido em um dos lugares mais frios do Mundo, você encara uma nevasca de mangas curtas.
Pré-requisito: nativo das Montanhas Uivantes.
Benefício: você recebe +4 em testes de resistência contra efeitos de frio e gelo e resistência a frio 5.

Caminho para o Subterrâneo
Você sabe percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.
Pré-requisito: nativo de Doherimm
Benefício: você sabe o caminho para o Reino Subterrâneo dos anões. Além disso, recebe +2 em testes de Procurar e Sobrevivência em terrenos subterrâneos e +1 em jogadas de ataques contra criaturas subterrâneas.

Cavaleiro Nato
Você passou muito tempo aprendendo como conduzir uma montaria em batalha.
Pré-requisito: nativo de Bielefeld ou Namalkah.
Benefício: você pode escolher 10 em testes de Cavalgar, mesmo sob pressão. Além disso, uma vez por rodada, pode fazer um teste
de Cavalgar para substituir um teste de Reflexos em que você — ou sua montaria — tenha acabado de falhar. Esta habilidade só funciona enquanto você cavalga.

Colecionador de Armas
Você conhece muitas armas, e gosta de todas.
Pré-requisito: nativo de Zakharov
Benefício: sua penalidade por usar uma arma sem treinamento diminui para -2.
Normal: atacar com uma arma sem saber usá-la provoca penalidade de - 4 nas jogadas de ataque.

Comerciante Nato
Atividades comerciais são parte integrante da cultura de seu

reino. Pré-requisito: nativo de Nova Ghondriann, Petrynia, Sambúrdia ou Hershey.
Benefício: você recebe +2 em testes de Ofício (comerciante). Além disso, quando chega a uma cidade, pode fazer um teste de Ofício (comerciante) contra CD 20. Se for bem-sucedido, você pode comprar itens nessa cidade por 75% do preço normal. Se falhar, pode tentar novamente em um mês.

Conhecimento das Fadas
Você ouviu contos de fada quando criança. Isto é, muito mais que o habitual.
Pré-reuisito: nativo de Pondsmânia
Benefício: você recebe +2 em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, e em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

Conhecimento de Lendas
Seu reino cultiva uma antiga tradição de lendas e mitos.
Pré-requisito: nativo de Fortuna ou Petrynia
Benefício: você tem a habilidade de classe conhecimento de bardo, como se fosse um bardo com seu nível de personagem.
Especial: caso já tenha esta habilidade, recebe +4 em seus testes.

Conhecimento de Magia
A magia é tão comum em sua terra natal que você está habituado a lidar com ela.
Pré-requisito: nativo de Pondsmânia ou Wynlla
Benefício: você recebe +2 em testes de Identificar Magia. Além disso, para você, a dificuldade para usar instrumento mágico é CD 20.
Normal: usar instrumento mágico tem CD 25.

Contador de Histórias
Seu reino tem tradição de histórias e lenda exageradas. Por isso, você tem facilidade em mentir, improvisar e inventar.
Pré-requisito: nativo de Petrynia
Benefício: você recebe +2 em testes de Enganação. Além disso, uma vez por dia, pode fazer novamente um teste de Enganação em que tenha acabado de falhar.

Cosmopolita
Você cresceu em uma grande cidade do Reinado, onde coisas novas acontecem todos os dias. Já viu de tudo.
Pré-requisito: nativo de Deheon
Benefício: todas as perícias são perícias de classe para você.

Criar Tatuagem Mágica
Você conhece os segredos das tatuagens do Reino Arquipélago.
Pré-requisitos: treinado em Ofício (tatuagens), nativo de Khubar **Benefício:** você pode fazer tatuagens mágicas em uma criatura (incluido você). Fazer a tatuagem leva um dia, e você deve pagar um custo em PO (para agulhas e tintas especiais) e XP. No fim do dia, faça um teste
de Ofício (tatuagens); se falhar, além de não concluir a tatuagem, você perde metade do dinheiro que gastaria.
Estas são as tatuagens que você consegue fazer, a dificuldade do teste de Ofício, seus custos e seus efeitos (um efeito à sua escolha):

Tatuagens Simples (CD 15, 100 PO, 250 XP)
+2 pontos de vida
+1 em um tipo de resistência
+2 em uma perícia
Tatuagens Médias (CD 20, 250 PO, 500 XP)
+1 nas jogadas de ataque
+1 na CA
Resistência 5 contra um tipo de energia
Tatuagens Complexas (CD 25, 500 PO, 1000 XP)
+4 nos testes de resistência contra magias
+2 em uma habilidade
Redução de Dano 2

Uma tatuagem é permanente, e cada criatura pode ter até duas tatuagens. *Dissipar Magia* afeta uma tatuagem como se ela fosse um item mágico (seu efeito é anulado por 1d6 rodadas)

Educação de Cavaleiro
Você segue as tradições e os valores da cavalaria.
Pré-requisitos: tendência Leal, nativo de Bielefeld
Benefício: Conhecimento (nobreza) e Diplomacia, são perícias de classe para você. Você também recebe +2 em testes de resistência contra magias e efeitos de medo.

Esperteza
Não é fácil passar você par atrás.
Pré-requisito: nativo de Ahlen
Benefício: você recebe +2 em testes de Intuição e Iniciativa, e +1 em testes de Reflexos.

Faro para Magos
Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a desconfiar de magos.
Pré-requisito: nativo de Portsmouth
Benefício: você pode fazer um teste de Intuição (CD 20)

para tentar descobrir se uma criatura pode lançar magias arcanas. Em caso de sucesso, além de fazer a descoberta, você também recebe +2 em testes de resistência contra magias arcanas dessa criatura.

Fúria Leal

Mesmo que seu comportamento tenha mudado do selvagem para o civilizado, você ainda consegue manifestar sua fúria.

Pré-requisito: tendência Leal, ser um ex-bárbaro nativo do Reino de Kubar, das Montanhas Uivantes, de Namalkah, ou da União Púrupura. **Benefício:** você ainda é capaz de usar sua fúria. A penalidade na classe de armadura que você sofre por usar fúria diminui para -1.

Normal: um bárbaro que se torne Leal perde sua hablidade fúria.

Furtividade das Fadas

Fadas podem ser tão furtivas que somem completamente quando querem.

Pré-requisito: nativo de Pondsmânia.

Benefício: com uma ação livre, você pode ficar invisível (como a magia *invisibilidade maior*) por um número de rodadas por dia igual a seu nível de persoangem. Você pode dividir a quantidade total de rodadas em quantos usos quiser. Este é um efeito mágico.

Herdeiro do Dragão

Você tem um pouco do poder do dragão-rei em seu sangue.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias arcanas sem preparação, nativo de Sckharshantallas.

Beneficio: a dificuldade dos testes de resisrência contra suas magias arcanas aumenta em CD+2.

Histórias de Pescador

Você conhece as criaturas das águas, e sabe como lidar com elas.

Pré-requisito: nativo de Callistia.

Benefício: você recebe +2 em jogadas de ataque, CA e testes de Percepção contra criaturas aquáticas.

Hospitalidade

O povo de sua cerra natal é amistoso e tolerante. Até demais.

Pré-requisito: nativo de Hongari, Nova Ghondriann ou Hershey. **Benefício:** você recebe +3 em testes de Diplomacia e Obter Informação, mas sofre uma penalidade de - 1 em testes de Intimidação e Intuição.

Independente

Você vem de um reino sem grandes nobres ou heróis. Está acostumado a se virar sozinho.

Pré-requisito: nativo de Nova Ghondriann.

Benefício: você recebe um bônus de +1 na CA e em testes de perícia se estiver sozinho (sem nenhum aliado a até 9m).

Inimigo da Aliança Goblinóide

Devido à ameaça de Thwor Ironfist, você aprendeu a lutar contra goblins, hobgoblins, bugbears c orcs - os soldados da Aliança-Negra. **Pré-requisito:** nativo de Tyrondir.

Benefício: você recebe a habilidade inimigo predileto do ranger, mas apenas para goblinoides e orcs. Se já tem essa habilidade (humanoides), seus efeitos se acumulam.

Inimigo de Dragões

No reino de Sckhar, muitos aprenderam a enfrentar dragões --- para enfrenrar os rivais do regente, ali então o próprio!

Pré-requisito: nativo de Sckharshantallas.

Benefício: você recebe a habilidade inimigo predileto do ranger, mas apenas para dragões, meio-dragões e seres aparentados (como kobolds). Se já tem essa habilidade (monstros), seus efeitos se acumulam.

Intolerância

Você tem um gênio terrível, não confia em ninguém. No entanto, isso tem suas vantagens...

Pré-requisito: nativo de Ahlen, Doherimm, Tapista ou Yudcn. **Benefício:** você recebe +3 em testes de Intimidação e Intuição, mas sofre uma penalidade de - 1 em testes de Diplomacia e Obter Informação.

Lógica Labiríntica

Acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você jamais se perde em labirintos e túneis, além de ter uma mente focada.

Pré-requisito: nativo de Tapista.

Benefício: você é imune à magia labirinto, e recebe +4 em testes de resistência contra efeitos e magias de encantamento.

Lutar em Formação

Você recebeu treinamemo militar para lutar com outros soldados.

Pré-requisitos: bónus base de ataque + 1, nativo de Doherimm, Tapista ou Yuden.

Benefício: quando adjacente a um aliado, você recebe + 1 em jogadas de ataque e CA.

Mago Nato

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo sem estudar. Quando estudam, então...

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias arca nas, nativo de Wynlla.

Benefício: o custo para preparar ou lançar magias cai em -1. Por exemplo, preparar uma magia de 3° custa 2 PM, em vez de 3. Esta redução é aplicada antes de quaisquer talentos metamágicos, e nunca reduz O custo de uma magia abaixo de 1 PM.

Médico Nato

Os habitantes de seu reino rejeitam os clérigos e sua magia de cura --- e por isso, desevolveram técnicas avançadas de medicina.

Pré-requisitos: treinado em Cura, nativo de Salistick.

Benefício: como lima ação completa, você pode realizar um teste de Cura (CD 15) em um paciente. Em caso de sucesso, restaura Id4 PV, mais Id4 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste excedeu 15 (2d4 com 20, 3d4 com 25, e assim por diante). Você só pode usar este talento uma vez por dia em um mesmo paciente. Você pode usar esse talemo em si mesmo, mas sofre uma penalidade de -5 no teste de Cura.

Mestre Armeiro

Você aprendeu as técnicas secretas de seu reino para forjar armas superiores a obras-primas.

Pré-requisitos: Criar Obra-Prima, nativo de Doherimm ou Zakharov.

Benefício: você pode forjar armas de qualidade magistral, que fornecem
+2 nas jogadas de ataque (em vez de +1 para armas obra-prima). Siga as regras normais para criação de itens, mas a dificuldade do teste de Ofício aumenta em CD+10, e o custo de criação do item aumenta em +500 TO.

Olhos Aguçados

Devido a sua ascendência, seus olhos são melhores que o normal.

Pré-requisito: nativo de Collen.

Benefício: você recebe a visão na penumbra. Além disso, pode repetir qualquer teste de Percepção que tenha acabado de fazer para notar algo visualmente (mas deve aceitar o segundo resultado, mesmo que tenha sido pior que o primeiro).

Especial: pode ser escolhido apenas durante a criação do personagem.

Olhos do Destino

Os poderes de seus olhos são impressionantes, capazes de revelar o futuro!

Pré-requisito: nativo de Collen, Olhos Especiais.

Benefício: você pode lançar *adivinhação* à vontade, sem necessidade de componentes materiais. Contudo, a cada vez que usar este poder, deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Se falhar, fica fatigado. Uma segunda falha deixa-o exausto. Uma terceira, inconsciente.

Especial: você só pode lançar *adivinhação* uma vez sobre a mesma pergunta ou questão específica.

Olhos Especiais

Como muitos nativos de seu reino, você tem olhos que não são apenas precisos —são mágicos.

Pré-requisito: nativo de Collen , Olhos Aguçados.

Benefício: você pode escolher entre Visão no Escuro, ver o invisível ou detectar magia. O efeito escolhido está sempre ativo, desde que você possa enxergar.

Paciente

Em seu reino natal, paciência e tranquilidade são virtudes importantíssimas.

Pré-requisito: nativo de Collen, Callistia , ou Hongari.

Benefício: você sofre uma penalidade de -2 em testes de Iniciativa, mas recebe um bônus de +2 em testes de Vontade e de todas as perícias baseadas em Sabedoria.

Pacifismo

Você vem de um reino que abomina violência e guerra, preferindo resistência pacífica ou diplomacia.

Pré-requisito: nativo de Fortuna, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick ou Hershey.

Benefício: você recebe +2 em testes de Diplomacia, e ganha 2 pontos de vida adicionais.

Patriota

Orgulhoso de sua pátria e sua gente, você acredita ser capaz de sobrepujar qualquer desafio.

Pré-requisito: nativo de Bielefeld, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck ou Yuden.

Benefício: duas vezes por dia, você pode somar +2 a uma jogada de ataque ou reste. Você deve anunciar o uso desta habilidade antes que o mestre diga se a jogada ou teste foi bem-sucedido ou não.

Pioneiro

A colonização de seu reino foi difícil. Até hoje muitos habitantes sabem sobreviver nos ermos.

Pré-requisitos: bônus base de ataque + 1, nativo de Lomatubar ou Tollon.

Beneficio: você recebe +2 em testes de Atletismo e Sobrevivência, e +1 em testes de Fortitude.

Prece para os Mortos

Você conhece uma prece a Hyninn e Thyatis para conversar com os mortos.

Pré-requisito: nativo de Hongari.

Benefício: você pode lançar falar com os mortos uma vez por dia.

Prece para Deusa da Ambição

Você pode fazer uma prece à deusa para salvar uma vítima mortalmente ferida.

Pré-requisito: nativo de Deheon.

Benefício: com uma ação padrão e um teste de Carisma (CD 10), você pode rezar para que uma vítima morrendo (O PV ou menos) em sua presença recupere 1d8+1 pontos de vida. Especial: a cada nova utilização deste talento no mesmo dia, a dificuldade do teste aumenta em CD+ 5.

Prosperidade

Graças à riqueza de seu reino natal, você têm melhores recursos financeiros.

Pré-requisito: nativo de Deheon, Hershey,Sambúrdia ou Tyrondir. **Benefício:** você recebe 300 PO extras em seu dinheiro inicial. Além disso, sempre que sobe de nível, recebe uma quantia igual ao dinheiro inicial do nível que acabou de deixar(por exemplo, ao subir para 4º nível, recebe 600 PO - dinheiro inicial de 3º nível).

Pulmões de Aço

Passar boa parte da vida na água melhorou seu condicionamento físico.

Pré-requisito: nativo de Callistia ou Khubar.

Benefício: você recebe + 1 em testes de Fortitude e + 2 em testes de Atletismo, e pode prender a respiração por número de rodadas igual ao dobro do seu valor de Constituição (por exemplo, 24 rodadas se tiver Con 12).

Normal: um personagem pode prender o fôlego por um número de rodadas igual a seu valor de Constituição.

Resistência a Doenças

Graças aos cuidados medicinais que você recebeu durante a infância, você é saudável e resistente a doenças.

Pré-requisito: nativo de Lomatubar ou Salisdck.

Beneficio: você é automaticamente bem-sucedido em testes de Fonitude contra doenças normais (não mágicas). Também recebe + 1 em testes de Fortitude.

Resistência a Realidade Aberrante

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males do Aberrante, que atualmente ataca as fronteiras de ,seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

Pré-requisito: nativo de Trebuck ou Zakbarov.

Beneficio: você recebe +4 em testes de resistência conna efeitos provocados pelo Aberrante e contra ataques especiais de lefeu e criaturas da Tormenta.

Resoluto

Você vem de uma terra rústica, que cria pessoas firmes e resitentes.

Pré-requisito: nativo de Tollon, Tyrondir ou União Púrpura.

Benefício: você recebe +5 pontos de vida e + 1 em testes de Vontade.

Sangue Orc

Há gerações seu povo convive com orcs, e pelo menos um ancestral set pertencia a essas raças. Se você é meio-orc tem mais sangue de orc que o normal

Pré-requisito: Humano ou meio-orc, nativo de Lomatubar. **Benefício:** Uma vez por dia, você pode gastar uma ação livre para ganhar Força +2 durante um minuto.

Sangue Goblin

Seu reino faz froteira com um territótio dominidado por goblins, e há certa miscigenação entre os povos.

Pré-requisito: humano, nativo de Tyrondir.

Benefício: você recebe +3 pontos de vida e +4 em testes de furtividade.

Supersticioso

O povo de Fortuna faz simpatias para atrair sone. De vez em quando, elas funcionam!

Pré-requisito: nativo de Fortuna.

Benefício: uma vez por dia você pode fazer uma simpatia. Role 1d10 na tabela abaixo. Os efeitos duram até o fim do dia.

d10	Efeito
1	Pff (nada acontece).
2	Conhecimento ampliado (+3 nos testes de uma perícia à sua escolha).
3	Aviso de Nimb (CA+1).
4	Sortudo (+ 1 nos testes de resistência).
5	Ataque certeiro (+1 nas jogadas de ataque).
6	Força de Tauron (+1 nas jogadas de dano) .
7	Duro na queda (+3 pontos de vida temporários).
8	Sorte grande (+4 em um valor de háb. à sua escolha)

9	Oops (-4 em um valor de habilidade escolhido aleatoriamente).
10	Role mais duas vezes, agora ignorando qualquer" 10".

Tatuagem Mística

Em seu reino, todos têm tatuagens de significado religioso. As suas, no entanto, trazem poderes místicos.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, nativo de Khubar.

Beneficio: você pode lançar *ajuda*, *auxílio divino* ou *escudo da fé* uma vez por dia, apenas em você.

Trapaceiro

Crescido em um reino de pilantras e mentirosos, você aprendeu alguns truques.

Pré-requisitos: Int 13, nativo de Ahlen.

Benefício: você pode adicionar seu bônus de Inreligência a testes de Enganação e Obter Informação.

Valoroso

Aventureiros de seu reino não temem adversários mais poderosos. **Pré-requisito:** nativo de Bielefeld, Lomatubar, Sckharshanrallas ou Trebuck.

Beneficio: você recebe + 1 nas jogadas de ataque e dano contra criaruras com ND acima de seu próprio nível.

Vínculo com Cavalo

Você e sua montaria são quase irmãos.

Pré-requisito: nativo de Namalkah.

Benefício: você recebe a habilidade de classe montaria sagrada. Sua montaria é um cavalo de guerra. A partir do 5° nível de personagem, sempre que você sobe de nível, sua montaria também sobe.

Especial: caso já possua essa habilidade, você é considerado 3 níveis acima para determinar as habilidades de sua montaria sagrada. Caso possua o suplemento Bestitírío de Arton, use as estatísticas de um garanhão de Namalkah.

TALENTOS AMBIENTAIS

Arton é estonteante em sua variedade de raças e povos, vivendo juntos ou isolados, em harmonia ou em guerra. Da mesma forma, este mundo também oferece as mais variadas e extremas condições ambientais — das geladas Montanhas Ui- vantesao tórridoDesertodaPerdição,passandopelaensolarada Grande Savana, a densa floresta de Greenaria, as inclementes Montanhas Sanguináriaseomisterioso Oceano.

Estes talentos representam adaptações raciais a certo tipo de ambiente. Seu acesso apersonagensjogadoresdeveserescolhido pelomestre, entreasseguintesopções:

- **Apenashumanos.** Araçahumanaéaquelamaisadaptável, mais propensa a mudar conforme as circunstâncias. Comparados a raças como anões e elfos — sempre iguais ao longo dos séculos —, humanossão extremamente mutáveisevariantes. Umbárbaro do gelo e um nômade do deserto são ambos humanos, mas muito diferentes. Pararepresentar essa adaptabilidade extrema, talentos ambientais estão disponíveis apenas para humanos.
- **Apenashumanose meio-humanos.** Expandindoumpouco a opção anterior, talentos ambientais também podem estar disponíveis para raças meio-humanas ou de sangue humano: lefou, meio-elfos, meio-orcs, minauros e moreau. Considere "humana" qualquer raça com pelo menos um modificador de habilidade livreparaescolher. Porexemplo, meio-elfostêm Destreza +2 e +2 em outra habilidade à escolha do jogador; meio-dríades e meio- -gênios, apesardonome, não se qualificam.
- **Apenas 1º nível.** Qualquer raça humanoide pode ter talentos ambientais. Membros de uma mesma raça podem mostrar diferenças espantosasquandoencontrados em regiõesdistintas: o elfo tradicional das florestas será diferente de um elfo das montanhas, enquanto o típico anão subterrâneo terá pouco em comum comumanão das savanas. Contudo, uma vez que essas mudanças são herdadas dos pais, talentos ambientais podem ser adquiridos apenas no 1º nível.
- **Ah, vale tudo!** Claro, em um mundo de deuses e magia, muitasoutrasrazõessão possíveis. Bastaummomento deinspiração tresloucadaparaqueoDeusdoCaosdecidatransformaralguns minotauros em criaturas marinhas. Longe dali, um experimento na Academia Arcana produz elfos resistentes ao frio. Um ritual de sacrifício realizado por cultistas de Megalokkoferece a seus cele- brantes hábitos carnívoros, enquanto um poderoso necromante transforma seus servos halflings em criaturas noturnas.

Perceba que estes talentos podem ter origem natural ou não, e nem sempre fazem sentido. Um elfo-do-mar com o talento Raça das Águas talvez seja um exímio nadador, superior aos outros de sua raça. Mas um anão, minotauro ou centauro com o talento Raça das Nuvens muito provavelmente recebeu esse dom de forma sobrenatural.

Raça das Águas
Nem todos os seres aquáticos respiram sob a água (golfinhos e baleias respiram ar, e prendem o fôlego para mergulhar), mas todos certamente são bons nadadores e enxergam com pouca iluminação. Membros de qualquer raça podem ser aquáticos quando vivem em contato com grandes corpos de água, seja o Oceano, o Rio dos Deuses, o reino de Callistia ou até mesmo grandes lagos subterrâneos.
Benefício: você recebe visão na penumbra e +4 em testes de Atletismo para nadar.
Especial: se você já pertence a uma raça com visão na penumbra, em vez disso recebe visão no escuro. Se já possui visão no escuro, seu alcance é duplicado.

Raça Avançada
Criaturas avançadas são mais inteligentes que outros membros de sua raça. Esse avanço pode ocorrer em pequenas comunidades (que tenham recebido ensinamentos ou magias de uma entidade superior, por exemplo) ou indivíduos especiais, "superdotados". No entanto, o aumento de intelecto vem acompanhado de menor vigor físico.
Benefício: você recebe +2 em testes de Inteligência e perícias baseadas em Inteligência, mas sofre redutor de –2 em testes de Fortitude.

Raça Carnívora
Quase todos os humanoides são onívoros, capazes de digerir alimentos de origem animal ou vegetal. Uma criatura carnívora é sempre predadora, feral, incapaz de ingerir vegetais ou até mesmo carne cozida. Apenas os membros mais selvagens e insanos de uma raça adquirem esse comportamento, o que pode acontecer por razões variadas.
Benefício: você recebe a habilidade faro, mas não pode alimentar-se de nada (incluindo rações para viagem) exceto carne crua.

Raça Couraçada
Quando os predadores são numerosos e ferozes, a melhor defesa muitas vezes é uma armadura natural, formada por couro grosso ou mesmo placas ósseas. Esta adaptação incomum pode surgir como resposta a ambientes hostis (como as Montanhas Sanguinárias) ou influências mágicas (como um mago disposto a criar soldados resistentes, ou um deus menor que deseja proteger seus devotos). Infelizmente, a blindagem também torna você mais lento.
Benefício: você recebe CA+2, mas sofre redutor de –2 em testes de Reflexos.

Raça do Deserto
Embora existam desertos gelados, este talento é específi co para habitantes de desertos quentes e outras áreas de clima abrasador (como muitos pontos do reino de Sckharshantallas). Criaturas do deserto são resistentes ao calor e desidratação. Seres com esta tolerância são encontrados no Deserto da Perdição, mas também podem ocorrer pelo contato prolongado com seres fl amejantes (como dragões vermelhos). **Benefício:** você recebe +4 em testes de Fortitude contra calor e fogo, e resistência a calor 1 (cumulativa com outras).

Raça Domesticada
Criaturas domesticadas talvez tenham sido criadas como escravos, ou pertencem a povos pacifi stas ou dizimados por tragédias. Estes seres têm muita disposição para fazer amizade, mas pouca determinação e agressividade. Quase todos os não minotauros nativos de Tapista têm este talento, assim como muitos elfos e halflings.
Benefício: você recebe +2 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma (exceto Intimidação), mas sofre redutor de –2 em testes de Vontade.

Raça da Floresta
Habitantes de fl orestas densas não podem contar apenas com a visão para localizar presas e ameaças, por isso desenvolvem uma audição aguçada e bons refl exos. Nativos dos reinos de Tollon, Pondsmânia e Sambúrdia muitas vezes apresentam este talento.
Benefício: você recebe +2 em testes de Iniciativa e testes de Percepção para ouvir.

Raça do Gelo
Criaturas árticas são muito resistentes ao frio. Este talento é encontrado em nativos das Montanhas Uivantes, onde existem versões glaciais de quase todas as raças — mas habitantes de masmorras geladas dominadas por dragões brancos também podem exibir estas características.
Benefício: você recebe +4 em testes de Fortitude contra frio e gelo, e resistência a frio 1 (cumulativa com outras).

Raça da Montanha
Habitantes das montanhas e escarpas são habilidosos em escaladas, e geralmente têm bom senso de equilíbrio. Raças de terrenos baixos (como centauros e minotauros) ou subterrâneas (como anões e fi nntroll) podem ter esta variação, independente de suas restrições.
Benefício: você recebe +2 em testes de Atletismo para escalar, e em testes de Acrobacia (todos, exceto arte da fuga).

Raça Noturna

Criaturas noturnas confi am em sua visão sensível e audição aguçada, mas não chegam a ser tão intolerantes à luz forte quanto criaturas subterrâneas (veja o talento Raça Subterrânea, adiante).

Benefício: você recebe visão na penumbra e +4 em testes de Percepção para ouvir.

Especial: se você já pertence a uma raça com visão na penumbra, em vez disso recebe visão no escuro. Se já possui visão no escuro, seu alcance é duplicado.

Raça das Nuvens

Habituado a espaços abertos — seja devido à habilidade de voar, seja por viver em ambientes elevados —, você tem visão aguçada e bom desempenho nas alturas. Habitantes da cidade voadora de Vectora não raras vezes apresentam este talento.

Benefício: você recebe +2 em testes de Percepção para observar e deslocamento +3m quando voa por meios próprios (asas, magias ou veículos).

Raça do Pântano

Habitantes de pântanos, charcos e lamaçais são bons nadadores. São também resistentes às muitas doenças causadas por bichos que infestam o lugar. Mas, ao contrário das criaturas aquáticas (veja o talento Raça das Águas), em geral são anfíbios e passam boa parte do tempo em terra, ou escondidos em águas rasas.

Benefício: você recebe +2 em testes de Furtividade, testes de Atletismo para nadar e testes de Fortitude contra doenças e venenos.

Raça da Planície

Criaturas das planícies estão acostumadas a terrenos amplos e vegetação rasteira, onde fi car escondido e correr muito são habilidades necessárias para predadores e presas. Muitos povos da Grande Savana têm este talento, não sendo incomum encontrá-lo também em habitantes do Reinado.

Benefício: você recebe +2 em testes de Furtividade e deslocamento +3m.

Raça Subterrânea

Habitantes de túneis e cavernas contam com sentidos diferentes da visão, mas também são muito sensíveis à luz do dia. Apenas criaturas que passam a vida inteira sob a terra (ou foram alteradas para viver assim) apresentam este talento.

Benefício: você recebe percepção às cegas 9m. No entanto, é considerado ofuscado (redutor de –1 em jogadas de ataque)

quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia luz do dia. Esta penalidade é cumulativa com quaisquer outras já possuídas pela raça (como os finntroll).

Além disso, seu incremento de distância é reduzido à metade.

DESVANTAGENS

Amaldiçoado

Você (ou um de seus ancestrais) foi assombrado por um bruxo ou deus.

Efeito: no começo de cada cena envolvendo um perigo, role um dado. Em um resultado ímpar, você perde todos os pontos de ação que tiver.

Cabeça Quente

É fácil tirar você do sério.

Efeito: quando você sofre dano, sua próxima ação deve ser atacar a fonte do dano. Se não puder atacá-la (ou se ela não puder ser atacada

— por exemplo, se o dano veio de um buraco no qual você caiu), você pode fazer outras ações, mas sofre –2 em quaisquer jogadas e testes pela rodada.

Caolho

Você é cego de um olho.

Efeito: você sofre –2 em testes de Iniciativa e Percepção.

Chato

Por algum motivo, sempre que você parte de uma aldeia uma festa acontece.

Efeito: a atitude inicial de um PdM em relação a você é sempre uma categoria pior. Além disso, você sofre uma penalidade de –4 em testes de Carisma e de perícias baseadas em Carisma (Adestrar Animais, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação, Obter Informação).

Código de Honra

Você segue rigorosamente certas regras de conduta.

Efeito: escolha um dos códigos a seguir. De acordo com o código escolhido, você não poderá fazer certas coisas.

- **Código dos Cavaleiros:** você não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desarmado ou desprevenido.
- **Código da Honestidade:** você não pode mentir, e sofre uma penalidade de –4 em testes de Enganação, Furtividade e Ladinagem.

Especial: de acordo com o mestre, você pode criar um código diferente para seu personagem. Entretanto, um código só vale como desvantagem se realmente penalizá-lo. O mestre decide se um código é restritivo o bastante para valer como desvantagem.

Covarde

Seu lema é "aquele que foge hoje vive para lutar amanhã". E se der para evitar a luta de amanhã também, melhor!

Efeito: você sofre –4 em testes de Intimidação. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado "1", você fica abalado até o final da cena.

Desligado

Você é muito distraído e... Hein? Do que estávamos falando?

Efeito: você sofre –4 em testes de Iniciativa e Percepção.

Doentio

Sua saúde não é das melhores.

Efeito: você sofre –3 em testes de Fortitude.

Duro de Ouvido

As pessoas precisam gritar para falar com você.

Efeito: você sofre –2 em testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para lançar qualquer magia (CD 10 + o nível da magia). Uma magia afetada pelo talento Magia Silenciosa não sofre essa limitação.

Expurgo de Wynna

Algo em você não agrada a Deusa da Magia.

Efeito: você sofre –3 em testes de resistência contra magias.

Fracote

Você cresceu dentro dos muros de um palácio ou enfurnado na torre de um mago, e nunca praticou atividades físicas.

Efeito: você sofre –2 em testes de habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas em habilidades físicas (Acrobacia,
Atletismo, Cavalgar, Furtividade, Iniciativa e Ladinagem).

Hesitante

Quando as coisas acontecem, você pensa tanto no que vai fazer que acaba não fazendo nada.

Efeito: você sofre –3 em testes de Reflexos.

Inculto

Você era pobre e não teve acesso à educação, ou veio de uma tribo primitiva.

Efeito: você é analfabeto e recebe uma perícia treinada a menos.

Insano

Você é um Filho de Nimb. Também conhecido como maluco. **Efeito:** você sofre –4 em testes de Diplomacia. No começo de cada cena envolvendo um perigo, role 1d4. Em um resultado "1", você fica confuso (veja a magia confusão) até o final da cena.

Lerdo

Você tem um problema em uma perna ou pé ou está acima do peso. Seja como for, você anda devagar.

Efeito: seu deslocamento é reduzido à metade (arredonde para baixo para o intervalo de 1,5m mais próximo).

Magricela

Seu físico é decepcionante.

Efeito: você tem 1 ponto de vida a menos, e recebe 1 ponto de vida a menos por nível de personagem.

Maneta

Você perdeu uma mão — num duelo de espadas, devorada por um monstro, devido a uma maldição...

Efeito: você não tem uma mão, o que significa que não pode usar armas de duas mãos, uma arma e um escudo, etc. Além disso, você sofre –2 em testes de Atletismo, Cura, Ladinagem e Ofício.

Maricas

Você não gosta de brigar. Ou treinou apenas com armas de ataque à distância e não sabe o que fazer quando as coisas ficam mais "pessoais".

Efeito: você sofre –2 em jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Mira Ruim

Você tem dificuldade em acertar uma casa com um arco... A dez passos dela! Ou acha frescura atacar de longe e nunca treinou com armas de ataque à distância.

Efeito: você sofre –2 em jogadas de ataque à distância, e seu incremento de distância é reduzido à metade.

Pateta

Quando o atacam, você fica parado, sem saber o que fazer.

Efeito: você sofre –2 em classe de armadura.

Tolo

É fácil enganá-lo.

Efeito: você sofre –3 em testes de Vontade.

TALENTOS ÉPICOS

Talentos épicos formam um grupo especial de talentos — todos possuem como pré-requisito 21º nível ou maior (mas também podem ter outros pré-requisitos). Exceto por isso, podem ser escolhidos como talentos normais de seus respectivos grupos. Talentos épicos permitem façanhas inacreditáveis, impossíveis para heróis menores.

Talentos de Combate

Ataque Chi Aprimorado

Você canaliza sua força espiritual em seus golpes, de modo a ignorar todos os tipos de proteção.
Pré-requisito: Sab 21, ataque chi (adamante)
Benefício: seus ataques desarmados atravessam qualquer redução de dano, com exceção daquelas que não podem ser atravessadas por nada.

Ataque Chi Dissipante

A força dos seus golpes estilhaça a magia.
Pré-requisitos: Sab 30, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Chi (adamante)
Benefício: como uma ação completa, faça uma disputa de Vontade contra a (Vontade de um conjurador) + (o nível da magia conjurada), ao atingir uma manifestação física gerada por magia e superar a disputa, você a dissipa. Magias já ativadas sobre criaturas não podem ser dissipadas dessa maneira, apenas magias com duração não-instantânea e que não requeiram salvamento dos alvos. Ao ser bem sucedido, você sofre uma penalidade na CA até o fim da próxima rodada igual ao nível da magia dissipada.

Ataque Esmagador

Você coloca peso em seus golpes. Quantidades absurdas de peso.
Pré-requisito: For 21, Ataque Poderoso.
Benefício: seus ataques corpo-a-corpo causam dano como se você fosse uma categoria de dano maior. Por exemplo, um personagem com este talento usando uma espada longa (1d8 pontos de dano) causa 2d6 de dano.

Ataque Giratório Aprimorado

Você pode se tornar um redemoinho de golpes.
Pré-requisito: Des 23, Ataque Giratório
Benefício: quando usa o talento Ataque Giratório, você pode fazer dois ataques contra cada oponente adjacente.

Ataque Sagrado

Seus ataques são cobertos de energia sagrada.
Pré-requisito: Destruir o mal 5/dia
Benefício: todos os seus ataques corpo-a-corpo são tratados como sagrados, causando +2d6 de dano contra criaturas malignas.

Autocamuflagem

Em combate, você é tão rápido e ágil que não pode ser visto com clareza.
Pré-requisito: Des 21, Furtividade 24 graduações, Evasão
Benefício: você recebe os benefícios de camuflagem (ataques contra você têm 20% de chancede falha).

Bravura Épica

Combate é com você mesmo!
Benefício: você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Corpo Maciço

Armas já não lhe causam preocupação.
Pré-requisito: Con 21
Benefício: Você recebe redução de dano 3.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Crítico Devastador

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida são ainda mais perigosos.
Pré-requisito: For 25, Crítico Esmagador (arma escolhida)
Benefício: usando a arma escolhida, seu multiplicador de crítico aumenta em +1. Por exemplo, uma espada longa (normalmente x2) passa a ter multiplicador de crítico x3.

Critico Esmagador

Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida são muito perigosos.
Pré-requisito: For 23, Acerto Crítico Aprimorado (arma escolhida), Trepassar Aprimorado.
Benefício: usando a arma escolhida, seus acertos críticos causam dano extra — 1d10 para multiplicador de crítico x2, 2d10 para x3, 3d10 para x4 e assim por diante.

Destruidor de Inimigos

Você pode levar espécies à extinção.
Pré-requisito: Sobrevivência 24 graduações, cinco inimigos prediletos. **Benefício:** qualquer arma que você empunhar contra um de seus inimigos prediletos é tratada como uma arma anticriatura. Ou seja, ela recebe um bônus

mágico de +2 e causa +2d6 de pontos de dano. Esses bônus são cumulativos com quaisquer bônus mágicos que a arma já possua.

Destruir o Mal Épico
Você não tem piedade dos servos do mal.
Pré-requisito: Car 25, Destruir o mal 5/dia
Benefício: quando acerta um ataque de destruir o mal, você soma o dobro do seu nível de paladino ao dano.

Desviar Objetos Épico
Você pode desviar qualquer tipo de ataque.
Pré-requisito: Des 21, Desviar Objetos
Benefício: você pode usar Desviar Objetos contra qualquer ataque à distância (incluindo magias que exigem um ataque de toque à distância).

Especialização em Arma Épica
Escolha uma arma. Seus golpes com a arma escolhida causam ferimentos devastadores.
Pré-requisito: Especialização em Arma e Foco em Arma Épico (arma escolhida).
Benefício: você causa +4 de dano com a arma escolhida.

Esquiva Épica
Quando o inimigo mira em um lugar, você já não está mais lá.
Pré-requisito: Des 25, Acrobacia 27 graduações, Esquiva, Rolamento Defensivo.
Benefício: você pode ignorar todos os efeitos de um ataque que tenha acabado de acertá-lo. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Destreza, mas no máximo uma vez por rodada.

Foco em Arma Épico
Escolha uma arma. Você inventou alguns novos golpes com a arma escolhida.
Pré-requisito: Foco em Arma (arma escolhida)
Benefício: você recebe +2 nas jogadas de ataque com a arma escolhida.

Fúria Caótica
A natureza do caos energiza seus golpes com força desestabilizadora.
Pré-requisito: Fúria 5/dia, tendência Caótica
Benefício: enquanto estiver em fúria, seus ataques corpo-a-corpo são considerados anárquicos, causando +2d6 de dano contra criaturas Leais.

Fúria Destroçadora
Por onde você passa, nada fica em pé.
Pré-requisito: For 25, Separar Aprimorado, Fúria 5/dia
Benefício: enquanto estiver em fúria, você ignora a redução de dano de objetos. Além disso, seu bônus de Força é dobrado em testes para quebrar objetos com força súbita.

Golpe Afiado
Seus ataques desarmados cortam como aço.
Pré-requisito: For 23, Sab 23, Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Chi (adamante). **Benefício:** a margem de ameaça natural de seus ataques desarmados torna-se 19-20 (aumentando para 17-20 graças ao talento Acerto Crítico Aprimorado.

Golpe Estilhaçador
Nenhum objeto resiste ao seu toque.
Pré-requisito: Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Vontade de Ferro, Ataque Chi (adamante).
Benefício: quando usa suas mãos para quebrar objetos com força súbita, você pode fazer um teste de Vontade em vez de um teste de Força. A CD para quebrar continua a mesma.

Golpe Virtuoso
Sua retidão moral torna seus golpes perigosos para servos do caos.
Pré-requisito: Sab 25, Ataque Desarmado Aprimorado, tendência Leal. **Benefício:** seus ataques corpo-a-corpo são considerados axiomáticos, causando +2d6 de dano contra criaturas Caóticas.

Golpe Vorpal
Seus ataques desarmados cortam como aço mágico.
Pré-requisito: For 25, Sab 25, Golpe Afiado
Benefício: seus ataques desarmados são considerados armas vorpais de corte. Você ainda pode fazer dano de esmagamento, mas perde o
poder vorpal.

Incitar Fúria
Sua fúria é tão grande que contamina os aliados ao seu redor.
Pré-requisito: Car 21, Fúria Poderosa.
Benefício:quando você entra em fúria, pode fazer com que todos os aliados voluntários a até 18m também entrem, recebendo +2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, redução de dano 1 e -2 na classe de armadura. A fúria dos aliados dura pelo mesmo tempo que a sua.

Quando a fúria acaba, seus aliados ficam fatigados.

Lutador Lendário
Você segura dragões pelos chifres.
Pré-requisito: For 21, Des 21, Agarrar Aprimorado.
Benefício: você recebe +10 nas jogadas de ataque para agarrar.

Pele Blindada
Seu corpo passou por tantas provações que tornou-se tão resistente quanto uma armadura.
Benefício: você recebe um bônus de +2 na classe de armadura. **Especial:** você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Recarga Instantânea
Escolha uma arma de disparo. Você recarrega a arma escolhida com rapidez sobrenatural.
Pré-requisito: Foco em Arma e Rapidez de Recarga (arma escolhida), Saque Rápido.
Benefício: a ação necessária para recarregar a arma escolhida diminui em uma categoria. Este talento é cumulativo com Rapidez de Recarga.

Deus da Arma
Sua devoção a sua arma é digna de um fiel. Sua técnica com ela é digna de um deus.
Pré-requisito: Especialização em Arma Épica e Mestre em Arma (arma escolhida), 25º nível de guerreiro.
Benefício: o bônus que você recebe pelos talentos Foco em Arma, Foco em Arma Épico, Especialização em Arma, Especialização em Arma Épica, e Mestre em Arma duplicam. Ou seja, você recebe um bônus total de +10 nas jogadas de ataque e +18 nas jogadas de dano. Além disso, sempre que você fizer um ataque com a arma escolhida e obtiver um resultado de 10 ou menos no dado, pode rolar novamente.

Tempestade de Golpes
Você ataca sem parar com suas armas.
Pré-requisito: Des 25, Combater com Duas Armas Maior.
Benefício: quando usa o talento Combater com Duas Armas, você recebe um ataque extra com a arma secundária.

Tiro Distante
Você pode acertar qualquer coisa à vista.
Pré-requisito: Percepção 24 graduações, Tiro Longo.
Benefício: você pode usar armas de ataque à distância contra qualquer criatura que possa ver, sem penalidade por distância.

Tiro Múltiplo Aprimorado
Você pode disparar várias flechas ao mesmo tempo.
Pré-requisito: Des 21, Tiro Múltiplo.
Benefício: quando usa o talento Tiro Múltiplo, você faz três ataques.

Velocidade do Vento
Você pode se mover como um borrão por curtos períodos de tempo.
Pré-requisito: Des 25
Benefício: como uma ação livre, você pode receber os benefícios da magia *velocidade* (+2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos,
+9m no deslocamento e um ataque adicional) por um minuto. Este talento pode ser usado uma vez por dia.

Vitalidade Épica
Seu corpo é um tanque de carne e ossos.
Pré-requisito: Con 21, Vitalidade.
Benefício: você recebe +30 PV.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Talentos de Perícia
Atleta Lendário
Seu corpo é a máquina perfeita.
Pré-requisito: For 23, Des 23, Con 23, Atletismo 24 graduações. **Benefício:** você pode correr sobre terreno difícil. Além disso, você tem seu deslocamento normal quando estiver escalando ou nadando e não sofre penalidade por saltar sem pegar impulso.

Foco em Perícia Épico
Escolha uma perícia. Você é um mestre para os mestres dessa perícia.
Pré-requisito: Foco em Perícia (perícia escolhida).
Benefício: você recebe +10 em testes da perícia escolhida.

Ginete Lendário
Para você, cavalgar é mais natural que caminhar.
Pré-requisito: Cavalgar 24 graduações.
Benefício: você não precisa fazer testes de Cavalgar para permanecer na sela quando você ou sua montaria sofrem dano.

Rastreador Lendário
Você pode seguir rastros através da água, sob a água ou pelo ar.

Pré-requisito: Sab 23, Sobrevivência 27 graduações, Rastrear. **Benefício:** você pode encontrar rastros através da água (CD 50), sob a água (CD 60) ou pelo ar (CD 80).

Reputação Lendária
Sua fama lhe precede.
Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de perícia baseadas em Carisma.

Talentos de Magia
Foco em Magia Épico
Escolha uma magia. Poucas criaturas podem resistir ao seu efeito. **Pré-requisito:** Foco em Magia Aprimorado (magia escolhida). **Benefício:** o aumento na CD oferecido pelo Foco em Magia aumenta para +6.

Intensificar Magia
Perto das suas, outras magias parecem truques baratos.
Pré-requisito: Maximizar Magia, Potencializar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Custo: +7 PM.
Benefício: todos os efeitos numéricos variáveis da magia são aumentados ao máximo, e então dobrados. Por exemplo, uma magia *chuva de meteoros* intensificada causa 288 pontos de dano (o dobro do máximo de 24d6).

Magia Acelerada Automática
Você não precisa pensar para lançar feitiços básicos.
Pré-requisito: Identificar Magia 27 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias aceleradas sem pagar pontos de magia extras. Você ainda pode lançar apenas uma magia acelerada por rodada.
Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Magia Sem Gestos Automática
Você não precisa gesticular para lançar feitiços básicos.
Pré-requisito: Identificar Magia 24 graduações, Magia sem Gestos, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias sem gestos sem pagar pontos de magia extras.
Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Magia Silenciosa Automática
Você não precisa de palavras mágicas para lançar feitiços básicos. **Pré-requisito:** Identificar Magia 24 graduações, Magia Silenciosa, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Benefício: você pode lançar magias de até 3º nível como magias silenciosas sem pagar pontos de magia extras.
Especial: você pode comprar este talento duas vezes adicionais. Na primeira, pode aplicar seu benefício a magias de até 6º nível. Na segunda, pode aplicá-lo a magias de até 9º nível.

Metamagia Aprimorada
Seu profundo conhecimento de magia permite que você distorça-a da maneira que quiser.
Pré-requisito: Identificar Magia 24 graduações, quatro talentos metamágicos.
Benefício: o custo de aplicar talentos metamágicos diminui em 1 PM, até um mínimo de +1 PM. Este talento não tem efeito em talentos metamágicos cujo custo seja +1 ou menor.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Multimagia
Sua mente consegue processar duas magias ao mesmo tempo. **Pré-requisito:** Identificar Magia 30 graduações, Acelerar Magia, capacidade de lançar magias de 9º nível.
Benefício: você pode usar o talento Acelerar Magia duas vezes por rodada.

Poder Mágico Épico
A Magia está entranhada em seu corpo.
Pré-requisito: Poder Mágico.
Benefício: você recebe 10 Pontos de Magia adicionais.
Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez em que ele é escolhido além da primeira, os pontos de magia fornecidos aumentam em +10. Por exemplo, um personagem que tenha escolhido Poder Mágico Épico quatro vezes recebe um total de 100 PM adicionais (10 PM pela primeira vez, 20 PM pela segunda, 30 PM pela terceira e 40 PM pela quarta).

Talentos de Destino
Comandante Lendário
Você tem uma legião de seguidores leais.
Pré-requisito: Car 25, Diplomacia 30
graduações, Liderança (seguidores), deve governar terras e possuir um castelo.
Benefício: a quantidade de níveis de seguidores que você tem é multiplicada por 10.

Corrida Épica
Seus passos devoram as distâncias.
Pré-requisito: Des 21, Corrida.
Benefício: seu deslocamento aumenta em +9m.

Dom Sobre-Humano
Você é simplesmente muito bom.
Benefício: Escolha uma habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma). A habilidade escolhida aumenta em +1.
Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez, pode aumentar uma habilidade já escolhida em +1, ou escolher uma nova habilidade.

Forma Selvagem Colossal
Você pode assumir a forma das maiores criações das divindades da Natureza e dos Monstros.
Pré-requisito: Forma Selvagem Maior.
Benefício: quando usa forma selvagem, você pode gastar uma das habilidades adquiridas para se tornar Colossal. Você recebe Força +32 e sofre penalidade de -8 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e -16 em testes de Furtividade.

Forma Selvagem Ínfima
Você pode assumir a forma das menores criações das divindades da Natureza e dos Monstros.
Pré-requisito: Forma Selvagem Maior.
Benefício: quando usa forma selvagem, você pode gastar uma das habilidades adquiridas para mudar seu tamanho para Ínfimo. Você recebe +8 nas jogadas de ataque e classe de armadura, e +16 em testes de Furtividade.

Fortitude Épica
Seu corpo é uma fornalha, capaz de processar qualquer elemento nocivo sem sofrer prejuízos.
Benefício: você recebe +4 em Fortitude.

Inspiração Duradoura
A beleza de suas músicas não é facilmente esquecida.
Pré-requisito: Atuação 27 graduações, Música de Bardo.
Benefício: a duração padrão de suas músicas de bardo passa a ser um dia.

Inspiração Épica
Apenas estar perto de você é estimulante.
Pré-requisito: Atuação 27 graduações, inspirar coragem maior.
Benefício: o bônus de inspirar coragem aumenta para +4.

Inspirar Excelência
Sua música traz o que há de melhor nas pessoas.
Pré-requisito: Atuação 27 graduações, Música de Bardo.
Benefício: você pode gastar um uso diário de música de bardo para fornecer um bônus de +4 em um valor de habilidade a todos os aliados a até 9m. O efeito dura 1 minuto.

Item Mágico Adicional
Seu corpo está tão acostumado à magia que consegue aproveitar mais itens encantados.
Benefício: você pode usar cinco itens mágicos, entre armaduras, escudos e acessórios.
Especial: um personagem só pode usar quatro itens mágicos, entre armaduras, escudos e acessórios.

Música dos Deuses
Mesmo aqueles que não têm sentimentos são tocados por sua arte.
Pré-requisito: Car 25, Atuação 30 graduações, Música de Bardo. **Benefício:** suas músicas de bardo afetam criaturas irracionais ou imunes a efeitos mentais.

Reflexos Épicos
Você é tão rápido quanto um raio.
Benefício: você recebe +4 em Reflexos.

Técnica Heroica
Você aprendeu uma técnica superior.
Pré-requisito: varia (veja abaixo).
Benefício: escolha uma habilidade de classe, como música de bardo, canalizar energia, destruir o mal etc. Você aprende esta habilidade de classe. O pré-requisito deste talento é o nível na classe exigido para aprender a habilidade. Por exemplo, para escolher fúria, você precisa ser bárbaro de 1º nível. Se você ganhar mais níveis de bárbaro, recebe mais usos diários de fúria, de acordo com a progressão normal. Entretanto, não ganha versões mais poderosas da habilidade, como fúria maior e fúria poderosa, a menos que escolha este talento mais vezes. Para este talento, cada nível de magia conta como uma habilidade de classe. Por exemplo, você pode escolher este talento para lançar magias arcanas de 1º nível (se for um feiticeiro ou mago de 1º nível), então escolhê-lo mais uma vez para lançar magias arcanas de 2º nível (se for um feiticeiro ou mago de 3º nível) e assim por diante.

Vontade Épica
Sua mente é um bastião inabalável.
Benefício: você recebe +4 em Vontade.